

## Notes de publication *Double Masters 2022*

Compilées par Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 4 avril 2022

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie d'une nouvelle extension de *Magic: The Gathering*, ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de cette extension. Chaque fois qu'une nouvelle extension est publiée, les mises à jour des règles de *Magic* peuvent rendre une partie de ces informations obsolète. Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/fr/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

La partie NOTES GÉNÉRALES contient des informations sur la légalité des cartes et explique certaines des mécaniques et les concepts de l'extension.

Les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répondent aux questions les plus importantes, les plus courantes et les plus troublantes que les joueurs pourraient se poser au sujet de cartes spécifiques de l'extension. Les textes de règle complets des cartes citées ont été inclus pour référence dans les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là.

---

### Informations liées à la sortie

L'extension *Double Masters 2022* sera autorisée pour les tournois homologués en format Limité à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 8 juillet 2022. Les cartes réimprimées de l'extension sont légales pour le jeu Construit dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Autrement dit, la présence d'une carte dans ces boosters ne modifie pas sa légalité dans un format. Notamment, nombre de ces cartes ne sont pas légales dans les formats Standard, Pioneer ou Modern. Une carte, les Tours cryptiques, est nouvelle dans *Magic* et devient légale pour être jouée en Vintage, Legacy et Commander à la date de sortie de l'extension.

Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/fr/formats) pour une liste complète des formats, de leurs extensions de cartes autorisées et de leurs listes de cartes interdites.

Rendez-vous sur [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

---

### Nouvelle carte : Tours cryptiques

L'expérience de draft de *Double Masters 2022* se concentre sur les decks multicolores. Afin de vous aider, chaque booster de draft inclut une carte appelée Tours cryptiques que les joueurs peuvent drafter comme n'importe quelle autre carte de jeu du booster. Tours cryptiques est un terrain qui vous permet de choisir les deux couleurs de mana qu'il va produire. Le meilleur, c'est que parce que vous choisissez les couleurs quand vous créez votre deck (après avoir terminé de drafter), vous saurez exactement de quelles couleurs votre deck aura besoin !

Tours cryptiques

Terrain

Au moment où vous créez votre deck, entourez deux des couleurs ci-dessous.

Les Tours cryptiques arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs entourées.

[Une rangée de symboles de mana :

{W}{U}{B}{R}{G}]

- Bon nombre de decks limités *Double Masters 2022* incluront plusieurs exemplaires des Tours cryptiques. Vous pouvez choisir les deux mêmes couleurs pour chacune d'elles, ou vous pouvez faire des choix différents pour des cartes différentes.
- Vous entourez deux couleurs au moment où vous mettez les Tours cryptiques dans votre deck, avant le début d'une partie. Les couleurs doivent être entourées clairement pour tous les joueurs.
- Une fois qu'un exemplaire des Tours cryptiques a deux couleurs entourées, ces couleurs sont considérées être imprimées sur la carte.
- Les couleurs entourées n'affectent que les couleurs de mana que la dernière capacité produit au moment où elle se résout. Elles ne donnent pas ces couleurs aux Tours cryptiques. Elles sont toujours incolores.
- Les couleurs entourées font partie des caractéristiques copiables de la carte. Si un autre permanent devient une copie des Tours cryptiques, sa capacité de mana produit les mêmes couleurs que le permanent qui a été copié.
- La capacité de mana est liée aux couleurs entourées sur la carte. Si un permanent acquiert d'une manière quelconque cette capacité de mana sans devenir une copie des Tours cryptiques, la capacité qu'il a acquise ne produit pas de mana au moment où elle se résout.

---

## Retour de mécaniques de jeu

Plus de vingt capacités mot-clé, actions mot-clé, mots de capacité et mécaniques sans nom sont de retour dans l'extension *Double Masters 2022*. Certaines cartes avec ces mécaniques ont des notes individuelles dans la partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, le cas échéant. Les règles de ces mécaniques de jeu n'ont pas été modifiées pour cette extension.

Dans cette partie, vous verrez des notes relatives à certaines des mécaniques les plus courantes et les plus complexes.

---

## Capacité mot-clé : Cascade

Les sorts avec le mot-clé de cascade *débordent d'énergie magique*. *Qui sait en quoi cette énergie se transformera ? Quoi que ce soit, vous aurez deux sorts pour le prix d'un.*

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}

Créature : elfe et berserker

3/2

Célérité

Cascade (*Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade. Le nouveau sort se résout avant le sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.

---

## Capacité mot-clé : Exaltation

Les créatures avec le mot-clé d'exaltation renforcent une créature assez courageuse pour attaquer seule.

Rafiq aux Innombrables

{1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : humain et chevalier

3/3

Exaltation (*À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Si vous déclarez seulement une créature comme attaquant, chaque capacité d'exaltation sur chaque permanent que vous contrôlez (y compris, peut-être, la créature attaquante elle-même) se déclenche. Les bonus sont donnés à la créature attaquante, pas au permanent qui a l'exaltation. La créature attaquante termine avec +1/+1 pour chacune de vos capacités d'exaltation.
- Si vous attaquez avec plusieurs créatures, mais qu'ensuite toutes sont retirées du combat à l'exception d'une, vos capacités d'exaltation ne se déclenchent pas.
- Vous devez attaquer avec exactement une créature pour que les capacités d'exaltation se déclenchent. Les capacités d'exaltation ne se déclencheront pas si vous attaquez un joueur avec une créature et un planeswalker avec une autre, par exemple, ou si vous attaquez avec deux créatures mais que l'une d'elles est retirée du combat.
- Certains effets mettent des créatures sur le champ de bataille déjà attaquantes. Comme ces créatures n'ont jamais été déclarées comme attaquants, elles sont ignorées par les capacités d'exaltation. Elles ne provoquent pas le déclenchement des capacités d'exaltation. Si des capacités d'exaltation se sont déjà déclenchées (parce qu'une seule créature a été déclarée comme attaquant), ces capacités se résolvent normalement même s'il peut à présent y avoir plusieurs attaquants.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, une créature « attaque seule » si elle est la seule créature déclarée comme attaquant par toute votre équipe. Si vous contrôlez cette créature attaquante, vos capacités d'exaltation se déclenchent, mais celles de votre équipier ne se déclenchent pas.

### Capacité mot-clé : Flashback

Le flashback est une mécanique de retour qui donne aux cartes d'éphémère et de rituel une seconde chance d'avoir un impact.

Sacres de déterrement

{4} {B}

Rituel

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Flashback {3} {W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashack même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.

- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

### Capacité mot-clé : Résilience

Apparue pour la première fois dans l'extension *Les Khans de Tarkir*, le mot-clé de résilience permet à certaines créatures de prendre le temps d'être encore meilleures au combat plus tard.

Frère d'armes aïnok  
 {1}{W}  
 Créature : chien et soldat  
 2/1  
 Résilience {1}{W} ({1}{W}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)  
 Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a l'initiative.

- Le coût d'activation de la capacité de résilience d'une créature inclut le symbole d'engagement ({T}). La capacité de résilience d'une créature ne peut pas être activée à moins que cette créature n'ait été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour.
- Plusieurs créatures avec la résilience accordent aussi une capacité aux créatures avec des marqueurs +1/+1 que vous contrôlez, y compris elles-mêmes. Ces marqueurs peuvent venir d'une capacité de résilience, mais n'importe quel marqueur +1/+1 compte.

### Capacité mot-clé : Prouesse

Les créatures avec la *prouesse* gagnent +1/+1 pour le reste du tour à chaque fois que vous lancez un sort non-créature.

Vive-lance du monastère  
 {R}  
 Créature : humain et moine  
 1/2  
 Célérité  
 Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

- N'importe quel sort que vous lancez qui n'a pas le type créature provoque le déclenchement de la prouesse. Si un sort a plusieurs types et que l'un d'eux est créature (par exemple créature-artefact), le lancer ne provoque pas le déclenchement de la prouesse. Jouer un terrain ne provoque pas non plus le déclenchement de la prouesse.
- La prouesse ne se déclenche qu'une seule fois par sort, même s'il a plusieurs types.
- La prouesse va sur la pile au-dessus du sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout avant ce sort.
- Une fois qu'elle se déclenche, la prouesse n'est pas reliée au sort qui a provoqué son déclenchement. Si ce sort est contrecarré, la prouesse se résout quand même.

---

## Mot de capacité : Héroïque

Héroïque est un mot de capacité qui apparaît en italiques au début de capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous lancez un sort qui cible la créature avec la capacité d'héroïque. (Un mot de capacité n'a pas de signification de règles.)

Champion du labyrinthe

{3} {R}

Créature : humain et guerrier

2/2

*Héroïque* — À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Champion du labyrinthe, le Champion du labyrinthe inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- Les capacités d'héroïque se résolvent avant le sort qui a provoqué leur déclenchement.
- Les capacités d'héroïque ne se déclenchent qu'une seule fois par sort, même si ce sort cible plusieurs fois la créature avec la capacité d'héroïque.
- Les capacités d'héroïque ne se déclenchent pas quand une copie d'un sort est créée sur la pile ou quand les cibles d'un sort sont modifiées pour inclure une créature avec une capacité d'héroïque.

---

## Capacité mot-clé : Exhumation

L'exhumation est une mécanique qui vous permet de ramener vos créatures du cimetière pour un tour et d'attaquer avec elles. Un permanent qui revient de cette manière est exilé à la fin du tour ou s'il devait quitter le champ de bataille pour n'importe quelle autre raison.

Léviathan de Kederekt

{6} {U} {U}

Créature : léviathan

5/5

Quand le Léviathan de Kederekt arrive sur le champ de bataille, renvoyez tous les autres permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.

*Exhumation {6} {U} ({6}{U}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

- Si vous activez la capacité d'exhumation d'une carte, mais que cette carte est retirée de votre cimetière avant la résolution de la capacité, cette capacité d'exhumation se résout, mais ne fait rien.
- Activer la capacité d'exhumation d'une carte de créature n'est pas la même chose que lancer la carte de créature. La capacité d'exhumation est mise sur la pile, mais la carte de créature ne l'est pas. Les sorts et les capacités qui interagissent avec les capacités activées (comme l'Asphyxie) interagissent avec l'exhumation, mais les sorts et les capacités qui interagissent avec les sorts (comme le Retrait d'âme) ne le font pas.

- Au début de l'étape de fin, une créature renvoyée sur le champ de bataille par l'exhumation est exilée. C'est une capacité déclenchée à retardement qui peut être contrecarrée par des effets comme celui de l'Asphyxie ou du Vide gluant, qui contrecarrent les capacités déclenchées. Si la capacité est contrecarrée, la créature reste sur le champ de bataille, et le déclenchement à retardement ne se déclenche pas à nouveau. Cependant, l'effet de remplacement exile quand même la créature quand elle quitte le champ de bataille.
- L'exhumation donne la célérité à la créature qui est renvoyée sur le champ de bataille. Cependant, aucune des capacités « d'exil » n'est donnée à cette créature. Si cette créature perd toutes ses capacités, elle est toujours exilée au début de l'étape de fin, et si elle devait quitter le champ de bataille, elle est toujours exilée à la place.
- Si une créature renvoyée sur le champ de bataille par l'exhumation devait le quitter pour une quelconque raison, elle est exilée à la place, à moins que le sort ou la capacité qui fait que cette créature quitte le champ de bataille essaie en réalité de l'exiler ! Dans ce cas, elle réussit à l'exiler. Si un effet renvoie plus tard sur le champ de bataille la carte de créature (comme le Cercle de l'oubli ou le Voloscille le ferait, par exemple), la carte de créature revient sur le champ de bataille comme un nouvel objet sans relation avec son existence précédente. L'effet de l'exhumation ne s'y applique plus.

### Cycle de terrains : Terrains de rebond

*Double Masters 2022* contient le retour d'un cycle de doubles terrains surnommés « terrains de rebond ». Ces terrains produisent deux manas au lieu d'un, mais vous forcent à renvoyer un de vos terrains dans votre main quand ils arrivent sur le champ de bataille.

Cour de la chancellerie d'Azorius  
Terrain  
La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.  
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{T} : Ajoutez {W}{U}.

- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille et que vous ne contrôlez pas d'autre terrain, sa capacité vous force à le renvoyer dans votre main.
- Vous ne choisissez pas quel terrain vous allez renvoyer dans votre main avant que la capacité déclenchée ne se résolve.

### NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *DOUBLE MASTERS 2022*

À la grâce des dieux  
{W}  
Éphémère  
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.  
Regard 1.

- Vous ne pouvez pas choisir « artefact » ou « incolore » au moment où À la grâce des dieux vous demande de choisir une couleur, car ce ne sont pas des couleurs.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où À la grâce des dieux essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1. Si la créature ciblée devient une cible illégale pendant la résolution d'À la grâce des dieux (probablement parce que vous lui avez donné la protection contre le blanc), vous appliquez regard 1.
- Vous choisissez la couleur au moment où À la grâce des dieux se résout. Une fois la couleur choisie, il est trop tard pour que les joueurs répondent.

---

Abbé de la Forteresse de Keral

{1} {R}

Créature : humain et moine

2/1

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

Quand l'Abbé de la Forteresse de Keral arrive sur le champ de bataille, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

- La carte exilée par la capacité de l'Abbé de la Forteresse de Keral est exilée face visible.
- Vous pouvez jouer cette carte ce tour-là même si l'Abbé de la Forteresse de Keral n'est plus sur le champ de bataille ou sous votre contrôle.
- Jouer la carte exilée par la capacité de l'Abbé de la Forteresse de Keral suit les règles normales pour jouer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si la carte est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée par la capacité de l'Abbé de la Forteresse de Keral uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.
- Si vous ne jouez pas la carte, elle reste exilée.
- Voir aussi « Retour de capacité mot-clé : Prouesse » dans la section NOTES GÉNÉRALES.

---

Adeptes avemains

{3} {U}

Créature : oiseau et guerrier

3/2

Vol

Embaumement {6} {U} (*{6} {U}, exilez cette carte depuis votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et oiseau et guerrier blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)



- Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.
- Le jeton est un zombie en plus de ses autres types, et il est blanc à la place de ses autres couleurs. Il n'a aucun coût de mana et sa valeur de mana est donc 0. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d'autres effets peuvent copier.
- Si un sort ou une capacité met une carte de créature avec l'embaumement dans votre cimetière pendant votre phase principale, vous aurez la priorité immédiatement après que ce sort ou cette capacité se soit résolue. Vous pouvez activer la capacité d'embaumement de la carte de créature avant qu'un joueur puisse l'exiler par un effet, si c'est légal pour vous de le faire.
- Une fois que vous avez activé une capacité d'embaumement, la carte est immédiatement exilée. Les adversaires ne peuvent pas essayer d'arrêter la capacité en exilant la carte.

#### Aiguille à sectionner

{1}

Artefact

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

- Une fois que l'Aiguille à sectionner a quitté le champ de bataille, les capacités activées de sources du nom choisi peuvent être activées à nouveau.

#### Alchimie interdite

{2} {U}

Ephémère

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6} {B} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Si vous avez moins de quatre cartes dans votre bibliothèque, vous regarderez toutes les cartes qui s'y trouvent, vous en mettrez une dans votre main et le reste dans votre cimetière.

#### Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort

{2} {R}

Créature légendaire : humain et guerrier

3/2

Initiative

À chaque fois qu'Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort attaque, vous pouvez payer {W/B} {W/B}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée de force inférieure ou égale à 2, engagée et attaquante.

- Pendant la résolution de la capacité déclenchée d'Alesha, vous ne pouvez pas payer le coût plusieurs fois pour renvoyer plus d'une carte de créature.
- La capacité déclenchée d'Alesha vérifie uniquement la force de la carte dans votre cimetière. La créature est quand même engagée et attaquante si sa force est supérieure à 2 une fois qu'elle est arrivée sur le champ de bataille.
- Vous choisissez quel joueur ou planeswalker la créature renvoyée attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui qu'Alesha attaque.
- Bien que la créature renvoyée soit une créature attaquante, elle n'a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand elle arrive sur le champ de bataille attaquante.
- Les effets qui disent que la créature renvoyée ne peut pas attaquer (comme celui de la Propagande ou si la créature a le défenseur) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas la créature renvoyée d'arriver sur le champ de bataille attaquante.

#### Amalgame prisé

{1} {U} {B}

Créature : zombie

3/3

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

- Une carte lancée en utilisant sa capacité de folie est lancée depuis l'exil, pas depuis votre cimetière.
- La capacité de l'Amalgame prisé ne se déclenche que s'il est dans votre cimetière immédiatement après que la créature appropriée arrive sur le champ de bataille. Un Amalgame prisé qui est déjà sur le champ de bataille n'est pas renvoyé au début de la prochaine étape de fin s'il est mis dans votre cimetière plus tard.

#### Ange de la restauration

{3} {W}

Créature : ange

3/4

Flash

Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-Ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

- Quand un effet renvoie la carte exilée « sous votre contrôle », vous la contrôlez indéfiniment après ça. Si vous aviez temporairement acquis le contrôle d'une créature, elle n'est pas renvoyée sous le contrôle de son contrôleur précédent. Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, une créature que vous avez prise avec l'effet de l'Ange de la restauration est exilée.

#### Amélioration biosynthétique

{4} {G} {G}

Rituel

Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune de ces créatures.

- Vous choisissez combien de cibles l'Amélioration biosynthétique a et comment les marqueurs sont répartis au moment où vous la lancez. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur.
- Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où l'Amélioration biosynthétique essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devraient être mis sur des cibles illégales sont perdus. Ils ne sont pas mis sur une cible légale à la place.
- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur un permanent, mettez sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont il dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur lui interagissent avec cet effet en conséquence.

#### Aminatou, la façonneuse de destin

{W} {U} {B}

Planeswalker légendaire : Aminatou

3

+1 : Piochez une carte, puis mettez une carte de votre main au-dessus de votre bibliothèque.

-1 : Exilez un autre permanent ciblé que vous possédez, puis renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle.

-6 : Choisissez gauche ou droite. Chaque joueur acquiert le contrôle de tous les permanents non-terrain autres qu'Aminatou, la façonneuse de destin, contrôlés par le joueur suivant dans la direction choisie.

Aminatou, la façonneuse de destin peut être votre commandant.

- Vous piochez une carte et vous en remettez une pendant que la première capacité d'Aminatou se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- La deuxième capacité d'Aminatou peut cibler n'importe quel permanent que vous possédez, y compris un permanent qu'un autre joueur contrôle.
- Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

- Au moment où la troisième capacité d'Aminatou se résout, vous choisissez une direction, puis chaque joueur prend le contrôle de ses nouveaux permanents en même temps.
- L'effet de la troisième capacité d'Aminatou dure indéfiniment. Il continue de s'appliquer après qu'Aminatou (ou son contrôleur) a quitté la partie.
- Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur acquiert le contrôle de chaque permanent non-terrain que l'autre contrôle (excepté Aminatou) quelle que soit la direction que vous choisissiez.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. L'effet de la troisième capacité d'Aminatou cesse de s'appliquer à tous les permanents que ce joueur contrôlait et leur contrôle revient à leur contrôleur précédent.

Animar, Âme des éléments

{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental

1/1

Protection contre le blanc et contre le noir

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Animar, Âme des éléments.

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur +1/+1 sur Animar.

- La capacité déclenchée d'Animar ne se déclenche que quand un sort de créature est lancé, après que les coûts ont été payés. Le marqueur mis sur Animar pour un sort de créature n'affecte pas le coût de ce sort de créature, seulement celui de ceux à venir.
- La capacité déclenchée d'Animar se résout avant le sort de créature qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.
- Pour déterminer le coût total d'un sort de créature, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana de la créature reste identique, quel qu'ait été le coût total pour la lancer.

Annulation angoissée

{1}{W}{B}

Éphémère

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

- Si le permanent non-terrain devient une cible illégale, l'Annulation angoissée ne se résout pas. Vous ne perdez pas 3 points de vie.

Apôtre né des ombres

{B}

Créature : humain et clerc

1/1

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

- La première capacité de l'Apôtre né des ombres vous permet d'ignorer la règle des « quatre exemplaires ». Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format.
- Vous sacrifiez les six créatures quand vous activez la capacité. Vous ne pouvez pas répondre à cette capacité en activant la capacité d'un des autres Apôtres nés des ombres que vous venez de sacrifier.
- Vous n'êtes pas forcé de sacrifier l'Apôtre né des ombres dont vous avez activé la capacité. Ce peut être six autres Apôtres nés des ombres.

---

Âpre fleur

{1} {B}

Enchantement tribal : peuple fée

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

- L'effet est obligatoire. Vous perdez 1 point de vie même s'il ne vous reste qu'1 point de vie.
- La perte de vie n'est pas un paiement. Vous gagnez un jeton même si vous avez 0 point de vie (et qu'un autre effet vous empêche de perdre la partie).

---

Arbitre léonin

{1} {W}

Créature : chat et clerc

2/2

Les joueurs ne peuvent pas chercher dans les bibliothèques. N'importe quel joueur peut payer {2} pour que ce joueur ignore cet effet jusqu'à la fin du tour.

- Si un effet indique « Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque... Si vous faites ainsi, mélangez » ou « Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque... puis mélangez », vous ne pouvez pas choisir de chercher, alors vous ne mélangez pas.
- Si un effet indique « Cherchez dans votre bibliothèque... puis mélangez », vous mélangez votre bibliothèque même si vous ne pouvez pas chercher.
- Les effets qui vous instruisent de révéler ou de regarder des cartes du dessus de votre bibliothèque fonctionnent toujours. Seuls les effets qui utilisent le mot « chercher » sont affectés.
- Comme les joueurs qui n'ont pas payé {2} ne peuvent pas chercher, ils ne peuvent pas trouver de cartes dans une bibliothèque. L'effet s'applique à tous les joueurs et à toutes les bibliothèques. Si l'effet d'un sort

ou d'une capacité a d'autres parties qui ne dépendent pas du fait de rechercher ou de trouver des cartes, elles fonctionnent normalement.

- Payer {2} pour ignorer l'effet de l'Arbitre léonin est une action spéciale. Tout joueur peut effectuer cette action spéciale à tout moment où il a la priorité. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Payer {2} ne permet pas à un joueur de prendre une bibliothèque et d'y chercher quelque chose— cela lui permet uniquement d'ignorer l'effet de l'Arbitre léonin ce tour-là. Ce joueur peut chercher dans une bibliothèque uniquement si un autre sort ou capacité lui instruit de le faire.
- Si un joueur paie {2}, cela lui permet uniquement à lui d'ignorer l'effet de l'Arbitre léonin ce tour-là. Chaque autre joueur est toujours affecté.
- Un joueur qui a payé {2} peut chercher dans n'importe quelle bibliothèque quand on lui dit de le faire, pas seulement sa propre bibliothèque.
- Une fois qu'un joueur a payé {2}, il peut chercher dans une bibliothèque, pendant ce tour, autant de fois qu'on lui dit de le faire.
- S'il y a plusieurs Arbitres léonins sur le champ de bataille, un joueur doit payer {2} pour chacun d'eux avant de pouvoir chercher dans des bibliothèques durant ce tour-là.

---

Aristocrate du cartel

{W}{B}

Créature : humain et conseiller

2/2

Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez la couleur quand la capacité se résout.

---

Arjun, la flamme changeante

{4}{U}{R}

Créature légendaire : sphinx et sorcier

5/5

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, mettez les cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix, et piochez ensuite autant de cartes.

- La capacité déclenchée d'Arjun se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
  - Après le déclenchement de la capacité d'Arjun, les joueurs peuvent lancer des éphémères et activer des capacités activées. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère « en réponse », la capacité d'Arjun se déclenche à nouveau.
-

Artiste de sang

{1} {B}

Créature : vampire

0/1

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Si l'Artiste de sang et au moins une autre créature meurent en même temps, sa capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
- 

Artiste lamefeu

{B} {R}

Créature : humain et shamane

2/2

Célérité

Au début de votre entretien, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, l'Artiste lamefeu inflige 2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

- La capacité déclenchée de l'Artiste lamefeu va sur la pile sans cible. Tant que cette capacité se résout, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous le faites, la capacité déclenchée réflexive se déclenche et vous choisissez un adversaire ou un planeswalker ciblé qui subit des blessures. C'est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi... » dans le sens où les joueurs peuvent agir après que vous avez sacrifié la créature, mais avant que les blessures ne soient infligées.
- 

Assistant dément

{1} {U}

Créature : humain et sorcier

1/1

{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}.

- Si vous activez la capacité de l'Assistant dément pendant que vous lancez un sort, vous ne pouvez pas choisir de revenir en arrière avec la capacité une fois que vous voyez la carte qui a été mise dans votre cimetière.
- 

Atla Palani, marraine des nids

{1} {R} {G} {W}

Créature légendaire : humain et shamane

2/3

{2}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 verte Œuf avec le défenseur.

À chaque fois qu'un œuf que vous contrôlez meurt, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si Atla Palani meurt en même temps qu'au moins un œuf que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacun de ces œufs.
  - S'il n'y a aucune carte de créature dans votre bibliothèque au moment où la dernière capacité d'Atla Palani se résout, vous révéléz votre bibliothèque puis vous la remettez dans un ordre aléatoire.
- 

Aurélia, la Meneuse de guerre

{2} {R} {R} {W} {W}

Créature légendaire : ange

3/4

Vol, vigilance, célérité

À chaque fois qu'Aurélia, la Meneuse de guerre attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- Vous dégagez toutes les créatures que vous contrôlez, y compris celles qui n'attaquent pas.
  - Vous n'êtes pas forcé d'attaquer avec des créatures pendant la phase de combat supplémentaire.
  - Si Aurélia est mise sur le champ de bataille attaquante, la capacité déclenchée ne se déclenche pas.
- 

Bénédition de l'Écaille

{3} {W}

Éphémère

Renforcement 1, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. (*Pour appliquer renforcement 1, choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

- Le renforcement lui-même ne cible pas de créature, bien que certains sorts et capacités qui appliquent le renforcement puissent avoir d'autres effets qui ciblent des créatures. Par exemple, vous pouvez mettre des marqueurs sur une créature avec la protection contre le blanc grâce à la capacité de renforcement du Tacticien avemain.
  - Vous déterminez sur quelle créature mettre des marqueurs au moment où le sort ou la capacité qui vous instruit d'appliquer le renforcement se résout. Ce peut être la créature avec la capacité de renforcement si elle est encore sous votre contrôle et qu'elle a l'endurance la plus faible.
-



Berger des allosaures

{G}

Créature : elfe et shaman

1/1

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Les sorts verts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

{4} {G} {G} : Jusqu'à la fin du tour, chaque créature

Elfe que vous contrôlez a une force et une endurance de base de 5/5 et devient un dinosaure en plus de ses autres types de créature.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre des sorts peut quand même cibler des sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés. Quand ce sort ou cette capacité se résout, le sort ne pouvant pas être contrecarré n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité le contrecarrant a quand même lieu.
- La dernière capacité du Berger des allosaures remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et l'endurance de la créature affectée à des valeurs spécifiques. D'autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s'appliquer après que la capacité se résout remplaceront cette partie de l'effet.
- Les effets qui modifient la force ou l'endurance d'une créature affectée sans les établir à une valeur spécifique s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force ou l'endurance de la créature.
- Les créatures affectées ne perdent pas de capacités quand elles deviennent des dinosaures.

---

Capitaine de la relève

{2} {W} {W}

Créature : kor et chevalier et allié

3/2

Quand le Capitaine de la relève arrive sur le champ de bataille, soutenez 3. (*Ciblez jusqu'à trois autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.*)

- Vous ne pouvez pas mettre plus d'un marqueur +1/+1 sur une cible en utilisant l'action de soutenir.
- Soutenir peut cibler une créature que vous ne contrôlez pas.

---

Capote de mort des nims

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2, a l'intimidation et est un zombie noir. (*Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.*)

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer \{04\}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui la Capote de mort des nims.

Équipement {4}

- Une fois que la Capote de mort des nims renvoie une carte de votre cimetière sur le champ de bataille, cette carte reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si la Capote de mort des nims en devient détachée.
- Les effets de modification de couleur et de type de la Capote de mort des nims remplacent les couleurs et les types précédents de la créature équipée. Après que la Capote de mort des nims équipe une créature, cette créature est un zombie noir, sans autre couleur ou autre type de créature.
- La Capote de mort des nims transforme la créature équipée en zombie noir même si elle n'a pas renvoyé cette créature sur le champ de bataille depuis le cimetière.
- Une fois que la Capote de mort des nims devient détachée d'une créature, ses effets de modification de couleur et de type cessent d'affecter cette créature. La créature n'est plus noire et n'est plus un zombie (à moins que ses caractéristiques imprimées ou que d'autres effets fassent qu'elle soit noire et/ou zombie, bien sûr). C'est vrai même si la Capote de mort des nims a renvoyé cette créature sur le champ de bataille depuis le cimetière.
- Vous choisissez de payer {4} ou non au moment où la deuxième capacité de la Capote de mort des nims se résout. Même si les joueurs peuvent répondre à cette capacité, une fois qu'elle commence à se résoudre et que vous décidez de payer ou non, il est trop tard pour que les joueurs répondent.
- Si la créature non-jeton qui a provoqué le déclenchement de la deuxième capacité de la Capote de mort des nims est retirée de votre cimetière d'une manière quelconque avant que cette capacité ne se résolve, vous pouvez toujours payer {4} au moment où elle se résout. Cependant, même si vous le faites, aucune carte ne sera renvoyée sur le champ de bataille.
- La deuxième capacité de la Capote de mort des nims peut renvoyer une carte qu'elle ne peut pas équiper sur le champ de bataille. Par exemple, si un artefact non-jeton qui est devenu une créature est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, la deuxième capacité de la Capote de mort des nims se déclenche. Si vous payez {4} au moment où elle se résout, vous renverrez cette carte sur le champ de bataille. Cependant, la Capote de mort des nims ne peut pas l'équiper, alors elle reste attachée à ce qu'elle équipait déjà (ou, si elle était détachée, elle le reste). C'est vrai aussi par exemple si une créature non-jeton avec la protection contre les artefacts est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille.
- Si plusieurs créatures non-jeton sont mises dans votre cimetière depuis le champ de bataille en même temps, la deuxième capacité de la Capote de mort des nims se déclenche autant de fois. Vous mettez les capacités déclenchées sur la pile dans l'ordre de votre choix, donc vous déterminez dans quel ordre elles se résolvent. Si vous payez {4} plus d'une fois, chaque carte pour laquelle vous avez payé {4} reviendra sur le champ de bataille sous votre contrôle, et la Capote de mort des nims se retrouvera attachée à la dernière carte qu'elle peut équiper qui a été renvoyée sur le champ de bataille de cette manière.

#### Caverne des âmes

##### Terrain

Au moment où la Caverne des âmes arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

- Vous devez choisir un type de créature existant, comme humain ou guerrier. Les types de carte tels qu'artefact ne peuvent pas être choisis. Les types d'artefact tels qu'équipement et les types d'enchantement tels que reliquaire ne peuvent pas non plus être choisis.

- Le sort ne peut pas être contrecarré si le mana produit par la Caverne des âmes est dépensé pour couvrir l'un des coûts du sort, même un coût supplémentaire comme un coût de kick. C'est vrai même si vous utilisez le mana pour payer un coût supplémentaire en lançant un sort « sans payer son coût de mana. »

---

#### Chaîne alimentaire

{2} {G}

Enchantement

Exilez une créature que vous contrôlez : Ajoutez

X manas de la couleur de votre choix, X étant 1 plus la

valeur de mana de la créature exilée. Ne dépensez ce

mana que pour lancer des sorts de créature.

- Le mana produit par la Chaîne alimentaire peut être dépensé sur n'importe quelle partie du coût total d'un sort de créature, y compris les coûts supplémentaires (comme le kick) et les coûts alternatifs. Il ne peut pas être dépensé pour payer les coûts de capacités de créatures que vous contrôlez.

---

#### Changelin tissetoile

{3} {G} {G}

Créature : changeforme

3/5

Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)

Portée

Quand le Changelin tissetoile arrive sur le champ de

bataille, s'il y a au moins trois cartes de créature dans

vos cimetières, vous gagnez 5 points de vie.

- S'il n'y a pas au moins trois cartes de créature dans vos cimetières au moment où le Changelin tissetoile arrive sur le champ de bataille, sa capacité ne se déclenche pas du tout. S'il n'y a pas au moins trois cartes de créature dans vos cimetières au moment où la capacité se résout, vous ne gagnez pas 5 points de vie. Ce ne sont pas obligatoirement les mêmes cartes de créature les deux fois.

---

#### Chantefeu et Languesoleil

{4} {R} {W}

Créature légendaire : minotaure et clerc

4/6

Les sorts d'éphémère et de rituel rouges que vous contrôlez ont le lien de vie.

À chaque fois qu'un sort d'éphémère ou de rituel blanc

vous fait gagner des points de vie, Chantefeu et

Languesoleil infligent 3 blessures à une cible, créature

ou joueur.

- Si une source avec le lien de vie que vous contrôlez vous inflige des blessures, vous gagnez et perdez simultanément autant de points de vie. Votre total de points de vie ne change pas.
- La dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil ne peut pas cibler un planeswalker.
- Un sort vous fait gagner des points de vie si son coût ou son effet vous instruit de gagner des points de vie, ou si une instruction de son coût ou de son effet est modifiée par un effet de remplacement et que

l'événement modifié inclut le gain de points de vie. Si le coût ou l'effet d'un sort instruit à une source avec le lien de vie que vous contrôlez d'infliger des blessures, ce sort provoque aussi le gain de points de vie.

- Si un sort d'éphémère ou de rituel blanc que vous ne contrôlez pas vous fait gagner des points de vie, la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil se déclenche.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil ne se déclenche qu'une seule fois.
- La dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil ne se déclenche pas si une capacité déclenchée d'une carte ou d'un sort d'éphémère ou de rituel blanc vous fait gagner des points de vie, comme la capacité déclenchée de la Foi renouvelée quand elle est recyclée.
- Si un sort rouge et blanc que vous contrôlez inflige des blessures à plusieurs choses en n'utilisant qu'une seule fois le mot « infliger », la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil ne se déclenche qu'une seule fois. De la même manière, si l'effet d'un sort rouge et blanc lui fait infliger des blessures à une chose, puis infliger d'autres blessures avec une deuxième occurrence du mot « infliger », la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil se déclenche deux fois, et ainsi de suite.
- Si un sort rouge et blanc que vous contrôlez inflige des blessures et vous instruit aussi de gagner des points de vie, la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil se déclenche deux fois.

---

Charme d'Abzan

{W}{B}{G}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Exilez une créature ciblée avec une force supérieure ou égale à 3.
  - Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.
  - Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre une ou deux créatures ciblées.
- Si vous choisissez le troisième mode, vous choisissez comment les marqueurs sont distribués au moment où vous lancez le sort. Notamment, si vous choisissez de mettre un marqueur +1/+1 sur chacune des deux créatures ciblées et que l'une d'entre elles devient une cible illégale en réponse, le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur cette créature est perdu. Il ne peut pas être mis sur la cible légale restante.

---

Charme de Bant

{G}{W}{U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Détruisez un artefact ciblé.
  - Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.
  - Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.
- Vous pouvez choisir un mode uniquement si vous pouvez choisir des cibles légales pour ce mode. Si vous ne pouvez choisir de cibles légales pour aucun des modes, vous ne pouvez pas lancer le sort.
  - Tant que le sort est sur la pile, traitez-le comme si le mode choisi était son seul texte. Les deux autres modes sont traités comme s'ils n'existaient pas. Vous ne choisissez pas de cibles pour ces modes.

- Si ce sort est copié, la copie aura le même mode que l'original.
- 

#### Charme d'Izzet

{U} {R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.
  - Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.
  - Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.
- Si vous choisissez le dernier mode, vous piochez deux cartes et vous vous défaussez de deux cartes pendant que le Charme d'Izzet se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- 

#### Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Chemin vers l'exil essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Le contrôleur de la créature ne cherche pas une carte de terrain de base.
  - Le contrôleur de la créature exilée n'est pas obligé de chercher un terrain de base dans sa bibliothèque. Si ce joueur ne le fait pas, il ne mélange pas sa bibliothèque.
- 

#### Chercheur de la Voie

{1} {W}

Créature : humain et guerrier

2/2

*Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)*

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Chercheur de la Voie acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.
  - Lancer un sort non-créature provoque à la fois le déclenchement de la prouesse et celui de l'autre capacité du Chercheur de la Voie. Vous pouvez mettre ces capacités sur la pile dans l'ordre de votre choix. La capacité qui est mise sur la pile en dernier se résout en premier.
  - Voir aussi « Retour de capacité mot-clé : Prouesse » dans la section NOTES GÉNÉRALES.
-

Chevalière céleste de Lyev  
{1}{W}{U}  
Créature : humain et chevalier  
3/1  
Vol

Quand la Chevalière céleste de Lyev arrive sur le champ de bataille, détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. *(Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)*

- Les capacités activées contiennent un deux-points (« : ») et sont rédigées sous la forme « [coût] : [effet] ». Personne ne peut activer les capacités activées, y compris les capacités de mana, d'un permanent détenu.
- Les capacités statiques d'un permanent détenu s'appliquent toujours. Les capacités déclenchées d'un permanent détenu peuvent toujours se déclencher.
- Si une créature est déjà en train d'attaquer ou de bloquer quand elle est détenue, elle n'est pas retirée du combat. Elle continue d'attaquer ou de bloquer.
- Si une capacité activée du permanent est sur la pile quand ce permanent est détenu, la capacité ne sera pas affectée.
- Si un permanent non-créature est détenu et qu'il se transforme plus tard en créature, il ne pourra ni attaquer ni bloquer.
- Quand un joueur quitte une partie en multijoueurs, tout effet continu avec une durée allant jusqu'au prochain tour de ce joueur ou jusqu'à un point spécifique pendant ce tour durera jusqu'au moment où ce tour aurait commencé. Il n'expire pas immédiatement et il ne dure pas indéfiniment.

---

Chroniqueur de héros  
{1}{G}{W}  
Créature : centaure et sorcier  
3/3

Quand le Chroniqueur de héros arrive sur le champ de bataille, piochez une carte si vous contrôlez une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle.

- Le fait que vous contrôlez une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle est vérifié uniquement quand la capacité du Chroniqueur de héros se résout.

---

Chute ardente  
{5}{R}  
Éphémère  
La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.  
Recyclage de terrain de base {1}{R} (*{1}{R}*),  
*défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)*

- Contrairement à la capacité de recyclage normale, le recyclage de terrain de base ne vous permet pas de piocher une carte. À la place, il vous permet de chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque. Vous ne choisissez pas le type de carte de terrain de base que vous trouverez avant d'effectuer la recherche. Une fois que vous avez choisi dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, vous la révéléz, vous la mettez dans votre main et vous mélangez ensuite votre bibliothèque.
- Le recyclage de terrain de base est une forme de recyclage. Toute capacité qui se déclenche quand une carte est recyclée se déclenche également quand une carte utilise le recyclage de terrain de base. Toute capacité qui empêche d'activer une capacité de recyclage empêche également d'activer une capacité de recyclage de terrain de base.
- Le recyclage de terrain de base est une capacité activée. Les effets qui interagissent avec les capacités activées (comme l'Asphyxie ou les Anneaux des Clairâtres) interagissent avec le recyclage de terrain de base. Les effets qui interagissent avec les sorts (comme le Contresort ou les Moqueries des fées) ne le font pas.
- Vous pouvez choisir de ne pas trouver une carte de terrain de base, même s'il y en a une dans votre bibliothèque.

Cité d'airain

Terrain

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- La première capacité se déclenche quelle que soit la manière dont le terrain devient engagé.
- Si vous engagez la Cité d'airain pendant que vous lancez un sort ou que vous activez une capacité, sa capacité se déclenche et attend. Quand vous finissez de lancer ce sort ou d'activer cette capacité, la capacité déclenchée de la Cité d'airain est mise sur la pile au-dessus de lui. La capacité de la Cité d'airain se résout en premier.
- D'un autre côté, vous pouvez engager la Cité d'airain, mettre sa capacité déclenchée sur la pile, puis répondre à cette capacité en lançant un éphémère ou en activant une capacité utilisant ce mana. Dans ce cas, le sort d'éphémère ou la capacité activée se résout en premier.

Commandement d'Atarka

{R}{G}

Éphémère

Choisissez deux —

- Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.
  - Le Commandement d'Atarka inflige 3 blessures à chaque adversaire.
  - Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.
  - Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la portée jusqu'à la fin du tour.
- Le premier mode n'affecte pas les points de vie qui ont été gagnés plus tôt pendant le tour.

- Si vous choisissez le troisième mode et que vous mettez une carte de terrain sur le champ de bataille, cela ne compte pas comme jouer un terrain. Par exemple, vous pouvez à la fois jouer un terrain et mettre un terrain de cette manière sur le champ de bataille pendant votre tour.
- Vous choisissez les deux modes au moment où vous lancez le sort. Vous devez choisir deux modes différents. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.
- Si un Commandement est copié, l'effet qui crée la copie vous permettra généralement de choisir de nouvelles cibles pour la copie, mais vous ne pouvez pas choisir de nouveaux modes.

Conforme à la prédiction

{2} {U}

Enchantement

Au début de votre entretien, mettez un marqueur

« temps » sur Conforme à la prédiction.

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du

coût de mana d'un sort avec une valeur de mana

inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le

nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la

prédiction.

- Si vous lancez une carte pour un coût alternatif de {0}, vous ne pouvez pas payer les autres coûts alternatifs, tels que les coûts d'évocation. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer la carte.
- La valeur de mana d'une carte est uniquement déterminée par les symboles de mana imprimés dans le coin supérieur droit de la carte. La valeur de mana est la quantité totale de mana dans ce coût, quelle qu'en soit la couleur. Par exemple, une carte avec un coût de mana de {1} {U} {U} a une valeur de mana de 3. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts qui pourraient s'y appliquer. Une carte sans coût de mana a une valeur de mana de 0.
- Si un sort n'a pas de coût de mana, sa valeur de mana est 0. Vous pouvez le lancer avec le coût alternatif de Conforme à la prédiction.
- Si le sort que vous lancez de cette manière a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X quand il est lancé.
- Si vous contrôlez plusieurs Conforme à la prédiction, vous pouvez lancer un sort pour chaque en payant {0}.

Connaisseuse fluissang

{2} {B}

Créature : vampire

1/1

Sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur

la Connaisseuse fluissang.

- Vous pouvez sacrifier la Connaisseuse fluissang pour payer le coût de sa propre capacité. Dans ce cas, rien ne se passe au moment où la capacité se résout.



Consécratrice du courage

{5} {W}

Créature : ange

3/5

Vol

À chaque fois qu'une créature attaque, vous pouvez payer {3}. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La capacité déclenchée de la Consécratrice du courage se déclenche quand n'importe quelle créature attaque n'importe quel joueur ou planeswalker.
- Si vous choisissez de payer {3}, une deuxième capacité déclenchée se déclenche. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité déclenchée réflexive avant que le marqueur +1/+1 ne soit mis sur la créature.
- Vous ne pouvez pas payer {3} plus d'une fois pour mettre plus d'un marqueur +1/+1 sur la créature attaquante.

---

Craintécharde

{2} {G}

Créature : élémental

\*/\*

Piétinement

La force et l'endurance du Craintécharde sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Au début de votre entretien, meulez deux cartes.

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Craintécharde fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Si le Craintécharde est dans votre cimetière, il se comptera lui-même.
- Si le contrôleur du Craintécharde n'a qu'une seule carte dans sa bibliothèque, il met cette carte dans son cimetière.

---

Crânebruyère, la Tombe ambulante

{B} {G}

Créature légendaire : zombie et élémental

1/1

Célérité

À chaque fois que Crânebruyère, la Tombe ambulante inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Les marqueurs restent sur Crânebruyère quand il se déplace dans n'importe quelle zone autre que la main ou la bibliothèque d'un joueur.

- Crânebruyère gagnera un marqueur +1/+1 chaque fois qu'il inflige des blessures de combat à un joueur (y compris à vous si ses blessures de combat sont redirigées) quelle que soit la quantité de blessures infligées.
- Crânebruyère garde tous les marqueurs, pas seulement les marqueurs +1/+1.

- Les marqueurs qui restent sur Crânebruyère quand il change de zone ne sont pas « mis » sur Crânebruyère. Les effets comme ceux de la Saison de dédoublement et de Melira, proscrite sylvoke n'affecteront pas ces marqueurs.
- Les marqueurs qui ajustent la force et/ou l'endurance affectent la force et/ou l'endurance de Crânebruyère dans les zones autres que le champ de bataille. Par exemple, un Crânebruyère dans la zone de commandement avec un marqueur +1/+1 sur lui sera 2/2.
- Les effets qui durent « tant que cette créature a [une sorte de] marqueur sur elle », comme le Ronéomancien avemain, cessent de s'appliquer à Crânebruyère une fois qu'il quitte le champ de bataille. Même si Crânebruyère garde les marqueurs, il devient un nouvel objet sans relation avec son existence précédente dans sa zone précédente.
- La dernière capacité de Crânebruyère ne fonctionne que s'il a cette capacité dans la zone depuis laquelle il se déplace. Par exemple, avec le Gardien de prison yixlide (« Les cartes dans les cimetières perdent toutes leurs capacités ») sur le champ de bataille, un Crânebruyère avec un marqueur sur lui dans un cimetière perd ce marqueur quand il est mis sur le champ de bataille. En revanche, ce Crânebruyère se déplaçant vers le champ de bataille depuis le cimetière conserverait ce marqueur si l'Humilité (« Toutes les créatures perdent toutes leurs capacités et sont 1/1 ») se trouvait sur le champ de bataille. Si Crânebruyère quittait ensuite le champ de bataille avec l'Humilité encore sur le champ de bataille, il perdrait le marqueur.
- Si une carte devient une copie de Crânebruyère, les marqueurs resteront sur cette carte quand elle quitte le champ de bataille (à moins qu'elle n'aille dans votre main ou votre bibliothèque). Une fois qu'elle le fait, elle cesse d'être une copie de Crânebruyère, alors ces marqueurs cesseront d'exister quand cette carte change de zone à nouveau.

Creuset des mondes

{3}

Artefact

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

- Le Creuset des mondes ne modifie en rien les moments auxquels vous pouvez jouer ces cartes de terrain. Vous ne pouvez toujours jouer qu'un seul terrain par tour et uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.
- Le Creuset des mondes ne vous permet pas d'activer des capacités (comme le recyclage) des cartes de terrain de votre cimetière.

Croisée harmonieuse

{G}

Enchantement du monde

Toutes les créatures ont la célérité.

- Ce sort a le super-type monde. Si au moins deux permanents ont le super-type monde, tous excepté celui qui a le super-type monde depuis le moins de temps sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. C'est une action basée sur l'état appelée la « règle du monde ». En cas d'égalité, tous ces permanents sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires.

Déchetueur boueux

{1}{B}{G}

Créature : plante et zombie

3/3

Célérité

Récupération {3}{B}{G} ({3}{B}{G}, exiliez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Exiler la carte de créature avec la récupération fait partie du coût d'activation de la capacité de récupération. Une fois que la capacité est activée et que le coût est payé, il est trop tard pour empêcher l'activation de la capacité en essayant de retirer la carte de créature du cimetière.
- 

Dernier souffle

{1}{W}

Éphémère

Exiliez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

- Si la créature est une cible illégale quand le Dernier souffle essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Son contrôleur ne gagne pas 4 points de vie.
- 

Dîme étouffante

{3}{W}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

- Si un adversaire a l'instruction de piocher plusieurs cartes, ce joueur les pioche toutes avant de décider combien de fois payer la capacité déclenchée de la Dîme étouffante.
- 

Distorsion d'angoisse

{U}{B}

Éphémère

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.  
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

- Les deux cibles peuvent être la même créature ou des créatures différentes.
-

### Distorsion chaotique

{2} {R}

Éphémère

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

- Le propriétaire d'un jeton est le joueur qui l'a créé. Si un jeton est mélangé dans la bibliothèque d'un joueur de cette manière, ce joueur mélange avant de révéler la carte du dessus de cette bibliothèque.
- Si le permanent est une cible illégale au moment où la Distorsion chaotique essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune bibliothèque n'est mélangée et aucune carte n'est révélée.
- Une carte de permanent est une carte avec au moins un des types de carte suivants : artefact, créature, enchantement, terrain ou planeswalker.
- Si la carte révélée est une carte de permanent mais qu'elle ne peut pas arriver sur le champ de bataille (par exemple parce que c'est une aura sans rien à enchanter), elle reste au-dessus de cette bibliothèque.
- Si la carte révélée n'est pas une carte de permanent, elle reste au-dessus de cette bibliothèque.

---

### Domestication

{2} {U} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Au début de votre étape de fin, si la force de la créature enchantée est supérieure ou égale à 4, sacrifiez la Domestication.

- La capacité déclenchée de la Domestication a une « clause d'intervention 'si' ». Cela veut dire que (1) la capacité ne se déclenche que si la force de la créature enchantée est supérieure ou égale à 4 au moment où votre étape de fin commence et que (2) la capacité ne fait rien si la force de la créature enchantée est inférieure ou égale à 3 au moment où elle se résout.
- La Domestication peut cibler et enchanter une créature de force supérieure ou égale à 4. La force de la créature enchantée n'est vérifiée que lorsque la capacité déclenchée se déclenche et se résout.
- Si un effet modifie la force de la créature enchantée jusqu'à la fin du tour, elle a toujours la force modifiée pendant votre étape de fin.

---

### Don du Luxa

{2} {G} {U}

Enchantement

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « inondation » du Don du Luxa. Si aucun marqueur n'a été retiré de cette manière, mettez un marqueur « inondation » sur le Don du Luxa et piochez une carte. Sinon, ajoutez {C} {G} {U}.

- Si, d'une manière quelconque, le Don du Luxa a plusieurs marqueurs « inondation » sur lui, vous n'obtenez quand même que {C}{G}{U} quand vous les retirez tous.
- Si le Don du Luxa quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, vous ne pouvez retirer aucun marqueur « inondation » sur lui, même s'il en avait un avant de quitter le champ de bataille. Vous n'en mettez pas sur lui au moment où la capacité se résout, mais vous piochez une carte.

#### Dons non-donnés

{3}{U}

#### Éphémère

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à quatre cartes ayant des noms différents et révélez-les. Un adversaire ciblé en choisit deux. Mettez les deux cartes choisies dans votre cimetière et les autres dans votre main. Puis mélangez.

- Vous pouvez choisir de trouver moins de quatre cartes si vous le souhaitez. Si vous trouvez une ou deux cartes, votre adversaire doit choisir de les mettre dans votre cimetière, même s'il ne le souhaite pas.

#### Doran, la Tour de siège

{W}{B}{G}

Créature légendaire : sylvin et shaman

0/5

Chaque créature attribue des blessures de combat égales à son endurance à la place de sa force.

- La capacité de Doran signifie par exemple qu'une créature 2/3 inflige 3 blessures au combat au lieu de 2.
- La capacité de Doran ne change pas la force des créatures ; elle change simplement la valeur des blessures de combat qu'elles infligent. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs.
- Cet effet est obligatoire et il affecte toutes les créatures.

#### Doublure

{4}{U}

Créature : changeforme

0/0

Vous pouvez faire que la Doublure arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle carte de créature d'un cimetière.

- Traitez la Doublure comme si c'était la carte choisie arrivant sur le champ de bataille. Toutes les capacités « Au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille », « [Cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » et « Quand [cette créature] arrive sur le champ de bataille » de la carte choisie fonctionneront.
- Vous n'êtes pas forcé de choisir une carte à copier. Si vous ne le faites pas, la Doublure arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et elle est probablement mise dans votre cimetière immédiatement, à moins que quelque chose n'augmente son endurance pour la maintenir en vie.

---

Doyenne jeskaï

{1}{U}

Créature : humain et moine

1/2

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

À chaque fois que la Doyenne jeskaï inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

- Vous piochez une carte et vous vous défaussez d'une carte pendant que la capacité de la Doyenne jeskaï se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- Voir aussi « Retour de capacité mot-clé : Prouesse » dans la section NOTES GÉNÉRALES.

---

Drain de mana

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égale à la valeur de mana de ce sort.

- Si le sort ciblé est une cible illégale au moment où le Drain de mana essaie de se résoudre, le Drain de mana ne se résout pas. Vous n'ajoutez pas de mana au début de votre prochaine phase principale. Si la cible est légale mais pas contrecarrée (probablement à cause d'un effet qui indique que ce sort ne peut pas être contrecarré), vous ajoutez du mana.
- La capacité déclenchée à retardement du Drain de mana se déclenche généralement au début de votre première phase principale. Cependant, si vous lancez le Drain de mana pendant votre première phase principale ou pendant votre phase de combat, sa capacité déclenchée à retardement se déclenche au début de la deuxième phase principale de ce tour.

---

Druidesse dévouée

{1}{G}

Créature : elfe et druide

0/2

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :

Dégagez la Druidesse dévouée.

- Vous mettez le marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée en tant que coût pour activer sa capacité, pas quand elle se résout. Si payer le coût fait que la Druidesse dévouée a une endurance de 0, elle est mise dans votre cimetière avant que vous ne puissiez la dégager et avant que vous ne puissiez payer ce coût à nouveau.
- Si vous ne pouvez pas mettre de marqueurs -1/-1 sur la Druidesse dévouée (à cause d'un effet tel que celui de la Solennité), vous ne pouvez pas activer sa deuxième capacité. Si vous pouvez mettre des marqueurs

sur elle, mais que c'est modifié par un effet (comme celui du Vizir des remèdes), vous pouvez activer la capacité même si payer le coût ne met pas de marqueurs sur la Druidesse dévouée.

---

Ébranlechoc

{2} {R}

Éphémère

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Rebond *(Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)*

- Si un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main ne se résout pas pour une raison quelconque (par exemple, parce qu'il est contrecarré à cause d'un sort comme la Révocation ou parce que toutes ses cibles sont illégales), le rebond n'a aucun effet. Le sort est simplement mis dans votre cimetière. Vous ne le relancez pas au prochain tour.
- Si vous lancez un sort avec le rebond depuis n'importe où autre que votre main (par exemple depuis votre cimetière à cause des Péchés du passé, depuis votre bibliothèque à cause de la cascade ou depuis la main de votre adversaire à cause des Triplettes Sen), le rebond n'aura aucun effet. Si vous le lancez depuis votre main, le rebond fonctionnera que vous ayez payé son coût de mana ou non (par exemple, si vous l'avez lancé depuis votre main grâce à l'Archange du Maelstrom).
- Si un effet de remplacement fait qu'un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main est mis autre part que dans votre cimetière (comme pourrait le faire la Ligne ley du vide), vous choisissez d'appliquer l'effet de rebond ou l'autre effet au moment où le sort se résout.
- Le rebond n'a aucun effet sur les copies de sort parce que vous ne les lancez pas depuis votre main.
- Si vous lancez un sort avec le rebond depuis votre main et qu'il se résout, il n'est pas mis dans votre cimetière. À la place, il est exilé directement depuis la pile. Les effets qui s'intéressent aux cartes qui sont mises dans votre cimetière ne feront rien.
- Au début de votre entretien, toutes les capacités déclenchées à retardement créées par les effets de rebond se déclenchent. Vous pouvez les gérer dans l'ordre de votre choix. Si vous voulez lancer une carte de cette manière, vous la lancez dans le cadre de la résolution de sa capacité déclenchée à retardement. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées (si c'est un rituel). D'autres restrictions ne le sont pas (comme celle de l'Autorité de la loi).
- Si vous ne pouvez pas lancer une carte depuis l'exil de cette manière, ou si vous choisissez de ne pas le faire, rien ne se passe quand la capacité déclenchée à retardement se résout. La carte reste exilée pour le restant de la partie, et vous n'avez pas de chance supplémentaire de la lancer. C'est vrai aussi si la capacité est contrecarrée (peut-être à cause de l'Asphyxie).
- Si vous lancez une carte depuis l'exil de cette manière, elle va dans votre cimetière quand elle se résout, qu'elle ne se résout pas ou qu'elle est contrecarrée. Elle ne retournera pas en exil.

---

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

- « Mis sur une créature que vous contrôlez » inclut la créature qui arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle. Si une créature devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle tant que vous contrôlez les Écailles renforcées, elle arrive avec ce nombre de marqueurs plus un.
- Chaque Écailles renforcées supplémentaire que vous contrôlez augmente d'un le nombre de marqueurs +1/+1 placés sur une créature.

Éclair de faille

{2} {R}

Rituel

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1 — {R} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.*)

- La suspension est un mot-clé qui représente trois capacités. La première est une capacité statique qui vous permet d'exiler la carte de votre main avec le nombre de marqueurs « temps » spécifié (le chiffre avant le tiret) sur elle en payant son coût de suspension (indiqué après le tiret). La deuxième est une capacité déclenchée qui retire un marqueur « temps » de la carte en suspension au début de chacun de vos entretiens. La troisième est une capacité déclenchée qui vous fait lancer la carte quand le dernier marqueur « temps » est retiré. Si vous lancez un sort de créature de cette manière, il acquiert la célérité jusqu'à ce que vous perdiez le contrôle de cette créature (ou, dans de rares cas, que vous perdiez le contrôle du sort de créature pendant qu'il est sur la pile).
- Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui modifie le moment où vous pourriez la lancer (comme le flash), et tout autre effet qui vous empêche de la lancer (comme celui de la capacité de l'Ingérence du mage) afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non effectuer toutes les étapes du lancer de la carte n'a pas d'importance. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension qui n'a aucun coût de mana ou qui requiert une cible même si aucune cible légale n'est disponible à ce moment-là.
- Les cartes exilées avec la suspension sont exilées face visible.
- Exiler une carte avec la suspension ne revient pas à lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si le sort nécessite des cibles, ces cibles sont choisies quand le sort est enfin lancé, pas lorsqu'il est exilé.
- Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau au début du prochain entretien du propriétaire de la carte.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
- Si la deuxième capacité déclenchée est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.



- Au moment où la deuxième capacité déclenchée se résout, vous devez lancer la carte si possible. Vous devez le faire même si elle requiert des cibles et que les seules cibles légales sont des cibles que vous ne souhaitez pas cibler. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous ne pouvez pas lancer la carte (par exemple parce qu'il n'y a aucune cible légale disponible), elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », par exemple avec la suspension, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer si vous voulez lancer la carte.
- Vous n'êtes jamais forcé d'activer des capacités de mana pour payer des coûts, donc s'il y a un coût de mana supplémentaire obligatoire (comme celui de Thalia, gardienne de Thraben), vous pouvez refuser d'activer des capacités de mana pour le payer et ainsi ne pas lancer la carte en suspension et la laisser en exil.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- La valeur de mana d'un sort lancé sans payer son coût de mana est déterminée par son coût de mana, même si ce coût n'a pas été payé.

#### Éclair vivant

{3} {R}

Créature : élémental et shaman

3/2

Quand l'Éclair vivant meurt, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Si un sort d'éphémère ou de rituel que vous possédez fait mourir l'Éclair vivant, sa capacité peut cibler cette carte d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière.

#### Éclater au grand jour

{3} {G} {U}

Rituel

*Convergence* — Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort, exilez cette carte, puis mélangez. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

- Si vous lancez la carte exilée, vous le faites en tant que partie de la résolution d'Éclater au grand jour. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées, mais d'autres restrictions (telles que « Ne lancez ce sort que pendant le combat »), ne le sont pas.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs, comme le coût d'évocation. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.

- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X.
- Si vous lancez une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, elle va dans votre cimetière normalement. Elle ne retourne pas en exil.
- Si vous ne lancez pas la carte, elle reste exilée.
- Le nombre maximum de couleurs de mana que vous pouvez dépenser pour lancer un sort est cinq. « Incolore » n'est pas une couleur. Remarquez que le coût d'un sort avec la convergence peut limiter le nombre de couleurs de mana que vous pouvez dépenser.
- À moins qu'un sort ou une capacité ne vous y autorise, vous ne pouvez pas choisir de payer plus de mana pour un sort avec une capacité de convergence rien que pour dépenser plus de couleurs de mana. De même, si un sort ou une capacité réduit la quantité de mana que lancer un sort avec la convergence vous coûte, vous ne pouvez pas ignorer cette réduction de coût pour dépenser plus de couleurs de mana.
- S'il y a des coûts alternatifs ou supplémentaires pour lancer un sort avec une capacité de convergence, le mana dépensé pour payer ces coûts comptera.
- Si vous lancez un sort avec la convergence sans dépenser de mana pour le lancer (par exemple parce qu'un effet vous a permis de le lancer sans payer son coût de mana), le nombre de couleurs dépensé pour le lancer sera zéro.
- Si un sort avec une capacité de convergence est copié, aucun mana n'est dépensé pour lancer la copie, alors le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer le sort sera zéro. Le nombre de couleurs dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copié.

Écorcheur de peau

{2} {B} {B}

Créature : phyrexian et zombie

3/3

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

- Cette capacité est obligatoire. S'il n'y a pas d'autres créatures sur le champ de bataille, vous devez cibler l'Écorcheur de peau lui-même.

Écurage de pensée

{U}

Éphémère

Un joueur ciblé meule deux cartes.

Piochez une carte.

- Si le joueur ciblé est une cible illégale quand l'Écurage de pensée essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne piochez pas de carte.
- Suivez les instructions dans l'ordre indiqué sur la carte : si vous vous ciblez vous-même, vous mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, puis vous piochez une carte.

Elenda, la Rose du crépuscule  
{2} {W} {B}  
Créature légendaire : vampire et chevalier  
1/1

Lien de vie

À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Elenda, la Rose du crépuscule.

Quand Elenda meurt, créez X jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie, X étant la force d'Elenda.

- Si Elenda meurt en même temps qu'une autre créature, ses deux capacités déclenchées se déclenchent. Cependant, la première n'aura aucun effet puisque vous ne pouvez pas mettre de marqueur +1/+1 sur Elenda.
- Pour déterminer combien de jetons Vampire sont créés, utilisez la force d'Elenda au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.

---

Élite de Liliana  
{2} {B}  
Créature : zombie  
1/1

L'Élite de Liliana gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

- La capacité s'applique uniquement pendant que l'Élite de Liliana est sur le champ de bataille.

---

Elsha de l'Infini  
{2} {U} {R} {W}  
Créature légendaire : djinn et moine  
3/3

*Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)*

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer des sorts non-créature depuis le dessus de votre bibliothèque. Si vous lancez un sort de cette manière, vous pouvez le lancer comme s'il avait le flash.

- Elsha vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est la carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.

- Vous devrez toujours payer tous les coûts d'un sort lancé depuis votre bibliothèque y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs.
- Voir aussi « Retour de capacité mot-clé : Prouesse » dans la section NOTES GÉNÉRALES.

Emiel la bénie

{2} {W} {W}

Créature légendaire : licorne

4/4

{3} : Exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {G/W}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Si c'est une licorne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

- Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- La deuxième capacité d'Emiel se déclenche à chaque fois qu'une créature autre qu'elle-même arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, y compris celles qui sont renvoyées par sa première capacité.
- Vous choisirez de payer ou non pour la capacité déclenchée d'Emiel pendant qu'elle se résout. Si vous le faites, aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous payez et celui où la créature a un ou deux marqueurs +1/+1 sur elle.
- Pendant la résolution de la capacité déclenchée d'Emiel, vous ne pouvez pas payer {G/W} plus d'une fois pour mettre plus de marqueurs sur la créature.
- Si la créature qui arrive sur le champ de bataille est une licorne, vous devez toujours payer {G/W} pour mettre deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Émissaire de Brûle-Arbre

{R/G} {R/G}

Créature : humain et shaman

2/2

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R} {G}.

- La capacité de l'Émissaire de Brûle-Arbre n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

Émissaire de Purphoros  
{3} {R}  
Créature-enchantement : bovidé  
3/3  
Grâce {6} {R} (*Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.*)  
Menace (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)  
La créature enchantée gagne +3/+3 et a la menace.

- Sur la pile, un sort avec la grâce est un sort de créature ou un sort d'aura. Ce n'est jamais les deux en même temps, même si c'est un sort d'enchantement dans les deux cas.
- Contrairement aux autres sorts d'aura, un sort d'aura avec la grâce n'est pas contrecarré si sa cible est illégale au moment où il commence à se résoudre. À la place, l'effet qui fait de lui un sort d'aura se termine, il perd enchanter : créature, il redevient un sort de créature-enchantement, et il se résout et arrive sur le champ de bataille comme une créature-enchantement.
- Contrairement aux autres auras, une aura avec la grâce n'est pas mise dans le cimetière de son propriétaire si elle devient détachée. À la place, l'effet qui fait d'elle une aura se termine, elle perd enchanter : créature, et elle reste sur le champ de bataille comme une créature-enchantement. Elle peut attaquer (et ses capacités {T} peuvent être activées, le cas échéant) pendant le tour où elle devient détachée si elle a été sous votre contrôle de façon continue, même comme aura, depuis le début de votre tour le plus récent.
- Si un permanent avec la grâce arrive sur le champ de bataille par une autre méthode qu'en étant lancé, il sera une créature-enchantement. Vous ne pouvez pas choisir de payer le coût de grâce et de le faire devenir une aura.
- Les auras attachées à une créature ne deviennent pas engagées quand la créature devient engagée. Excepté dans quelques rares cas, une aura avec la grâce reste dégagée quand elle devient détachée et qu'elle devient une créature.

---

Emrakul, Déchirure des Éons  
{15}  
Créature légendaire : eldrazi  
15/15  
Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.  
Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6  
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

- Les capacités d'annihilateur se déclenchent et se résolvent pendant l'étape de déclaration des attaquants. Le joueur défenseur choisit et sacrifie le nombre de permanents requis avant de déclarer les bloqueurs. Toute créature sacrifiée de cette manière ne pourra pas bloquer.
- Si une créature avec l'annihilateur attaque un planeswalker, et que le joueur défenseur choisit de sacrifier ce planeswalker, la créature attaquante continue d'attaquer. Elle peut être bloquée. Si elle n'est pas bloquée, elle n'infligera des blessures de combat à rien.

- La Deuxième capacité d'Emrakul se déclenche au moment où vous la lancez, et cette capacité se résout avant le sort lui-même. Elle se résout même si ce sort est retiré de la pile d'une manière quelconque.
- Emrakul peut être ciblée par des sorts qui essaient de le contrecarrer (tels que le Drain de mana). Ces sorts se résolvent quand même, mais la partie de leur effet qui contrecarrerait Emrakul ne fait rien. Tous les autres effets de ces sorts fonctionnent normalement.
- « Sorts colorés » n'est pas synonyme de « cartes colorées ». Par exemple, même si les créatures sont des sorts quand elles sont lancées, ce ne sont pas des sorts quand elles sont sur le champ de bataille et elles peuvent bloquer Emrakul, et les capacités déclenchées de permanents qui arrivent sur le champ de bataille (comme celle de la Lumière de bannissement) peuvent la cibler.
- Emrakul ne peut pas être la cible de sorts d'aura colorés, mais des auras colorées peuvent être mises sur le champ de bataille et l'enchanter.

#### Épisseur de capteurs

{4} {W}

Créature : phyrexian et artificier

1/1

Quand l'Épisseur de capteurs arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les créatures Golem que vous contrôlez ont la vigilance.

- La dernière capacité de l'Épisseur de capteurs s'applique à toutes les créatures avec le type de créature golem, pas seulement les phyrexians et golems que la première capacité de l'Épisseur de capteurs crée.

#### Escorte intrépide

{1} {G} {W}

Créature : rhinocéros et soldat

3/3

Sacrifiez l'Escorte intrépide : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Une fois que la capacité de l'Escorte intrépide se résout, la série de créatures qu'elle affecte est verrouillée. Elle n'affecte pas les créatures qui arrivent sur le champ de bataille après que la capacité a terminé de se résoudre.
- Si une créature quitte votre contrôle, elle garde l'indestructible.
- Les blessures mortelles et les effets qui disent « détruisez » ne mettent pas une créature avec l'indestructible au cimetière. Cependant, une créature avec l'indestructible peut être mise au cimetière pour plusieurs raisons. Les plus fréquentes sont si elle est sacrifiée, si elle est légendaire et qu'une autre créature légendaire avec le même nom est contrôlée par le même joueur, ou si son endurance est inférieure ou égale à 0.

Escouflenfer des vents contraires

{3} {R} {R}

Créature : dragon

4/4

Vol

À chaque fois que l'Escouflenfer des vents contraires attaque, chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

- Seules les cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière au moment où la capacité déclenchée de l'Escouflenfer des vents contraires se résout acquièrent le flashback. Les cartes d'éphémère et de rituel qui sont mises dans votre cimetière plus tard dans le tour n'acquièrent pas le flashback.
- Une fois que l'Escouflenfer des vents contraires a attaqué, sa capacité se résout et donne le flashback aux cartes appropriées même si l'Escouflenfer des vents contraires quitte le champ de bataille avant la résolution de la capacité ou après sa résolution mais avant que vous ne lanciez les sorts.

---

Espion de balustrade

{3} {B}

Créature : vampire et gredin

2/3

Vol

Quand l'Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

- Si le joueur ciblé n'a pas de carte de terrain dans sa bibliothèque, toutes les cartes de cette bibliothèque sont révélées et mises dans son cimetière.

---

Étreinte de lave

{1} {R}

Rituel

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- L'effet de remplacement de l'Étreinte de lave exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles. Il s'applique à la créature ciblée même si l'Étreinte de lave ne lui inflige pas de blessures (à cause d'un effet de prévention).

---

Évolution aux ailes suturées

{3} {U} {U}

Créature : zombie et horreur

3/4

Vol

{2} {U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, l'Évolution aux ailes suturées depuis votre cimetière.

- La dernière capacité de l'Évolution aux ailes suturées peut uniquement être activée tant qu'elle est dans votre cimetière.

Exhumation

{B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Recyclage {2} ({2}, *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

- Le recyclage est une capacité activée. Les effets qui interagissent avec les capacités activées (comme l'Asphyxie ou les Anneaux des Clairâtres) interagissent avec le recyclage. Les effets qui interagissent avec les sorts (comme le Contresort ou les Moqueries des fées) ne le font pas.

Expérience Un

{G}

Créature : humain et limon

1/1

Évolution (*À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un :

Régénérez l'Expérience Un.

- « Régénérer [le permanent] » signifie « la prochaine fois que [ce permanent] devrait être détruit ce tour-ci, à la place retirez toutes les blessures marquées sur lui et engagez-le. Si c'est une créature attaquante ou bloqueuse, retirez-la du combat. »
- Si retirer deux marqueurs +1/+1 de l'expérience Un fait que la quantité de blessures déjà marquées sur l'Expérience Un devient supérieure ou égale à son endurance, elle sera mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état avant que le bouclier de régénération soit créé.
- Quand vous comparez les caractéristiques des deux créatures pour l'évolution, vous comparez toujours la force à la force et l'endurance à l'endurance.
- À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, comparez sa force et son endurance à la force et à l'endurance de la créature avec l'évolution. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, l'évolution ne se déclenche pas.
- Si l'évolution se déclenche, la comparaison de caractéristiques a lieu à nouveau quand la capacité tente de se résoudre. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, la capacité ne fait rien. Si la créature qui est arrivée sur le champ de bataille quitte le champ de bataille avant que l'évolution ne tente de se résoudre, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour comparer les caractéristiques.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle, tenez compte de ces marqueurs quand vous déterminez si l'évolution se déclenche. Par exemple, une créature 1/1 qui arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle déclenchera la capacité d'évolution d'une créature 2/2.



- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille en même temps, l'évolution peut se déclencher plusieurs fois, mais la comparaison de caractéristiques aura lieu à chaque fois qu'une de ces capacités essaiera de se résoudre. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et que deux créatures 3/3 arrivent sur le champ de bataille, l'évolution se déclenche deux fois. La première capacité se résout et met un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Quand la deuxième capacité essaie de se résoudre, ni la force ni l'endurance de la nouvelle créature n'est supérieure à celles de la créature avec l'évolution. Cette capacité ne fait donc rien.
- Quand vous comparez les caractéristiques au moment où la capacité d'évolution se résout, il est possible que la caractéristique supérieure passe de la force à l'endurance ou vice versa. Dans ce cas aussi, la capacité se résout et vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et qu'une créature 1/3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, son endurance est supérieure et l'évolution se déclenche. En réponse, la créature 1/3 gagne +2/-2. Quand le déclenchement de l'évolution essaie de se résoudre, sa force est supérieure. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution.

Expert brumefeu

{3} {U}

Créature : humain et moine

3/3

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- Lancer un sort non-créature provoque à la fois le déclenchement de la prouesse et celui de l'autre capacité de l'Expert brumefeu. Vous pouvez mettre ces capacités sur la pile dans l'ordre de votre choix. La capacité qui est mise sur la pile en dernier se résout en premier.
- Voir aussi « Retour de capacité mot-clé : Prouesse » dans la section NOTES GÉNÉRALES.

Extraction chirurgicale

{B/P}

Ephémère

(*{B/P} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.*)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

- « N'importe quel nombre de cartes » a un sens évident. Si vous le voulez, vous pouvez choisir de laisser certaines ou toutes les cartes du même nom que la carte ciblée, y compris cette carte, dans la zone où elles se trouvent.
- Une carte avec des symboles de mana phyrexian dans son coût de mana a chaque couleur qui apparaît dans son coût de mana, quelle que soit la manière dont ce coût a été payé.
- Pour calculer la valeur de mana d'une carte avec des symboles de mana phyrexian dans son coût, comptez chaque symbole de mana phyrexian comme 1.

- Au moment où vous lancez un sort ou que vous activez une capacité activée ayant au moins un symbole de mana phyrexian dans son coût, vous choisissez comment payer chaque symbole de mana phyrexian au moment où vous devriez choisir des modes ou la valeur de X.
- Si vous avez 1 point de vie ou moins, vous ne pouvez pas payer 2 points de vie.

Extorqueur des quais

{1}{R}

Créature : goblin et pirate

1/2

Quand l'Extorqueur des quais arrive sur le champ de bataille, créez X jetons Trésor, X étant le nombre d'artefacts et d'enchantelements que vos adversaires contrôlent. *(Les jetons Trésor sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

- Si un adversaire contrôle un artefact qui est aussi un enchantement, ce permanent n'est compté qu'une seule fois par la capacité de l'Extorqueur des quais.

Extraire des ténèbres

{3}{U}{B}

Rituel

Chaque joueur meule deux cartes. Ensuite, vous mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature depuis un cimetière.

- Extraire des ténèbres ne cible pas une carte de créature. Vous choisissez quelle carte vous mettez sur le champ de bataille au moment où il se résout. Vous pouvez choisir n'importe quelle carte de créature d'un cimetière à cet instant, y compris une carte mise dans un cimetière par Extraire des ténèbres. S'il n'y a pas de cartes de créature dans les cimetières à ce moment-là, Extraire des ténèbres finit simplement de se résoudre.

Ezuri, griffe du progrès

{2}{G}{U}

Créature légendaire : phyrexian et elfe et guerrier

3/3

À chaque fois qu'une créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un marqueur « expérience ».

Au début du combat pendant votre tour, mettez X marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs « expérience » que vous avez.

- Tous les marqueurs « expérience » sont identiques, quelle que soit la manière dont vous les avez gagnés. Par exemple, la dernière capacité compte les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés avec la première capacité, une autre capacité, en proliférant, et ainsi de suite.

Fêtard du hourvari

{6} {R} {R}

Créature : diable et horreur

3/4

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

*Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)*

Quand le Fêtard du hourvari arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle du Fêtard du hourvari). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
  - La première capacité du Fêtard du hourvari ne peut pas réduire le {R} {R} dans son coût.
  - Si vous n'avez aucune carte en main quand le Fêtard du hourvari arrive sur le champ de bataille, vous piochez seulement trois cartes.
  - Voir aussi « Retour de capacité mot-clé : Prouesse » dans la section NOTES GÉNÉRALES.
- 

Fileuse arachnus

{5} {G}

Créature : araignée

5/7

Portée

Engagez une araignée dégagée que vous contrôlez :  
Cherchez dans votre cimetière et/ou votre bibliothèque une carte appelée Toile d'arachnus et mettez-la sur le champ de bataille attachée à une créature ciblée. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

- Vous pouvez engager n'importe quelle araignée dégagée que vous contrôlez, y compris une araignée que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité activée de la Fileuse arachnus. Vous pouvez même engager la Fileuse arachnus elle-même pour payer ce coût.
  - Si vous choisissez de chercher dans votre bibliothèque de cette manière, vous n'êtes pas contraint de trouver une carte appelée Toile d'arachnus, même s'il y en a une. Vous mélangez quand même votre bibliothèque après l'avoir fouillée.
  - Vous pouvez chercher à la fois dans votre cimetière et votre bibliothèque, mais vous pouvez trouver au maximum une seule carte appelée Toile d'arachnus.
-

### Filins tranchés

{1} {B}

#### Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée. Détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
  - Le nombre de points de vie gagnés est égal à l'endurance de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
  - Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où les Filins tranchés essaient de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie.
  - Si la créature ciblée est une cible légale mais qu'elle ne peut pas être détruite, probablement parce qu'elle a l'indestructible, vous gagnez quand même des points de vie.
- 

### Fin crépitante

{R} {W} {B}

#### Ephémère

La Fin crépitante inflige 2 blessures à chaque adversaire. Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

- Si un joueur contrôle au moins deux créatures qui partagent la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle, ce joueur en choisit une pour la sacrifier.
  - Le sacrifice ne dépend pas des blessures qui sont infligées. Peu importe si ces blessures sont prévenues ou redirigées.
  - La Fin crépitante ne cible pas de joueur ou de créature. Par exemple, une créature avec la protection contre le noir peut être sacrifiée.
  - Dans une partie en multijoueurs, chaque adversaire, en commençant par le joueur actif et en continuant dans l'ordre du tour, choisit quelle créature il sacrifie, puis toutes les créatures sont sacrifiées en même temps. Chaque joueur successif sait ce que les joueurs qui l'ont précédé ont choisi de sacrifier.
- 

### Fiole d'Éther

{1}

#### Artefact

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther.

- Si la Fiole d'Éther quitte le champ de bataille pendant que sa deuxième capacité est sur la pile, utilisez son dernier nombre de marqueurs « charge » connu pour déterminer ce que vous pouvez mettre sur le champ de bataille depuis votre main.
  - Si une carte dans la main d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- 

Floraison estivale

{1} {G}

Rituel

Vous pouvez jouer jusqu'à trois terrains supplémentaires ce tour-ci.

- Le sort augmente le nombre de terrains que vous pouvez jouer pendant un tour. Les cartes de terrain sont jouées au moment où vous joueriez normalement des terrains.
- 

Fouet sous tension

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+0 et a « À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort, cette créature inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. »

Équipement {2}

- Quand la créature équipée devient la cible d'un sort, la capacité que lui accorde le Fouet sous tension se déclenche et va sur la pile au-dessus de lui. Elle se résout avant le sort.
  - La créature équipée, et non le Fouet sous tension, est la source à la fois de la capacité déclenchée et des blessures résultantes. Par exemple, vous pouvez cibler et infliger des blessures à une créature avec la protection contre les artefacts (en supposant que la créature équipée ne soit pas elle-même un artefact, bien sûr).
- 

Frayère de l'araignée

{4} {G}

Rituel

Créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Flashback {6} {B} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

*Exilez-la ensuite.*)

- Le nombre de cartes de créature dans votre cimetière est compté quand la Frayère de l'araignée se résout.
-

Fureur des dieux

{1} {R} {R}

Rituel

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

- Les créatures ne doivent pas nécessairement subir des blessures mortelles de la Fureur des dieux pour être exilées. Après avoir subi des blessures, si elles devaient mourir pour n'importe quelle raison ce tour-là, elles sont exilées à la place.

---

Géant du clan Psora

{4} {R} {G}

Créature : géant et guerrier

4/5

Quand le Géant du clan Psora arrive sur le champ de bataille, il se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle choisie au hasard.

- Pour choisir une cible au hasard, toutes les cibles légales doivent avoir une chance égale d'être choisies. Il y a de nombreuses manières de le faire, y compris attribuer un numéro à chaque cible légale possible et lancer un dé.
- La cible est choisie au hasard dans le cadre de la mise de la capacité sur la pile. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité en sachant quelle est la cible de la capacité.
- Si le Géant du clan Psora quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité, aucun combat n'a lieu et aucune créature n'inflige de blessures. De plus, si la créature ciblée est une cible illégale quand la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun combat n'aura lieu.
- Dans une partie multijoueurs, vous ne choisissez pas un seul adversaire au hasard. Toute créature contrôlée par un de vos adversaires peut être choisie au hasard.

---

Ghildmage de la Ligue

{U} {R}

Créature : humain et sorcier

2/2

{3} {U}, {T} : Piochez une carte.

{X} {R}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez ayant une valeur de mana de X. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, incluez la valeur choisie de ce X quand vous déterminez la valeur de mana de ce sort.
- La deuxième capacité du Ghildmage de la Ligue peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez, pas seulement un qui a des cibles.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

- Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d'origine.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme pour le Pestefeu), la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Le contrôleur d'une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

Gloire martiale

{R} {W}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

Une créature ciblée gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez choisir la même créature comme cible les deux fois puisque la carte dit plusieurs fois « créature ciblée. » Vous pouvez aussi choisir deux créatures différentes.

Grand Arbitre Augustin IV

{2} {W} {U}

Créature légendaire : humain et conseiller

2/3

Les sorts blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer.

- Les sorts que vous lancez qui sont à la fois bleus et blancs coûtent {2} de moins à lancer.
- Aucun de ces effets ne change la quantité de mana coloré nécessaire pour lancer des sorts.

Grand gargadon

{9} {R}

Créature : bête

9/7

Suspension 10— {R}

Sacrifiez un artefact, une créature ou un terrain :

Retirez un marqueur « temps » du Grand gargadon.

N'activez que si le Grand gargadon est en suspension.

- La suspension est un mot-clé qui représente trois capacités. La première est une capacité statique qui vous permet d'exiler la carte de votre main avec le nombre de marqueurs « temps » spécifié (le chiffre avant le tiret) sur elle en payant son coût de suspension (indiqué après le tiret). La deuxième est une capacité déclenchée qui retire un marqueur « temps » de la carte en suspension au début de chacun de vos entretiens. La troisième est une capacité déclenchée qui vous fait lancer la carte quand le dernier marqueur « temps » est retiré. Si vous lancez un sort de créature de cette manière, il acquiert la célérité jusqu'à ce que vous perdiez le contrôle de cette créature (ou, dans de rares cas, que vous perdiez le contrôle du sort de créature pendant qu'il est sur la pile).
  - Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui modifie le moment où vous pourriez la lancer (comme le flash), et tout autre effet qui vous empêche de la lancer (comme celui de la capacité de l'Ingérence du mage) afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non effectuer toutes les étapes du lancer de la carte n'a pas d'importance. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension qui n'a aucun coût de mana ou qui requiert une cible même si aucune cible légale n'est disponible à ce moment-là.
  - Les cartes exilées avec la suspension sont exilées face visible.
  - Exiler une carte avec la suspension ne revient pas à lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
  - Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau au début du prochain entretien du propriétaire de la carte.
  - Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
  - Si la deuxième capacité déclenchée est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
  - Au moment où la deuxième capacité déclenchée se résout, vous devez lancer la carte si possible. Vous devez le faire même si elle requiert des cibles et que les seules cibles légales sont des cibles que vous ne souhaitez pas cibler. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
  - La valeur de mana d'un sort lancé sans payer son coût de mana est déterminée par son coût de mana, même si ce coût n'a pas été payé.
-



Grande guivre intouchable

{7} {G} {G} {G}

Créature : guivre

16/16

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Indestructible

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.
- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.

---

Hache de bataille forgée dans le sang

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+0.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de la Hache de bataille forgée dans le sang.

Équipement {2}

- Le jeton arrive sur le champ de bataille détaché.
- Le jeton a les trois capacités, y compris celle qui crée plus de jetons.

---

Héros des jeux

{2} {R}

Créature : humain et soldat

3/2

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros des jeux, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Une capacité qui se déclenche quand vous lancez un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si vous lancez un sort qui cible plusieurs fois cette créature, cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

- Cette capacité ne se déclenche pas si vous copiez un sort qui cible cette créature, ou si les cibles d'un sort sont modifiées pour la cibler.
  - Cet effet affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+0.
- 

Iguanar sifflant

{2} {R}

Créature : lézard

3/1

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez faire que l'Iguanar sifflant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

- Si l'Iguanar sifflant meurt en même temps qu'une autre créature, la capacité de l'Iguanar sifflant se déclenche.
- 

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

- Si vous vous ciblez vous-même avec ce sort, vous devez révéler toute votre main aux autres joueurs comme tout autre joueur devrait le faire.
- 

Intet, le rêveur

{3} {G} {U} {R}

Créature légendaire : dragon

6/6

Vol

À chaque fois qu'Intet, le rêveur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2} {U}. Si vous faites ainsi, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. Vous pouvez regarder cette carte tant qu'elle reste exilée. Vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'Intet, le rêveur reste sur le champ de bataille.

- Après qu'Intet a quitté le champ de bataille, si une carte exilée de cette manière est encore exilée, vous pouvez toujours la regarder. Cependant, vous ne pourrez pas la jouer.
  - Une fois que vous jouez une carte de cette manière, elle quitte l'exil. Vous ne pourrez pas rejouer cette carte.
-

Jeune pyromancien

{1} {R}

Créature : humain et shamane

2/1

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge

Élémental.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles de ce sort ont été choisies. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

---

Jodah, archimage éternel

{1} {U} {R} {W}

Créature légendaire : humain et sorcier

4/3

Vol

Vous pouvez payer {W} {U} {B} {R} {G} à la place du coût de mana des sorts que vous lancez.

- La dernière capacité de Jodah est un coût alternatif pour lancer un sort. Vous ne pouvez pas le combiner à d'autres coûts alternatifs, comme le flashback. Vous pouvez payer des coûts supplémentaires, comme le kick, en plus de ce coût alternatif.
- Si vous appliquez le coût alternatif de Jodah à un sort avec {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si vous lancez un sort pour lequel du mana peut être dépensé comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur, vous pouvez le lancer pour le coût alternatif de Jodah et quand même dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur.

---

Judith, diva du fléau

{1} {B} {R}

Créature légendaire : humain et shamane

2/2

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, Judith, diva du fléau inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

- La dernière capacité de Judith, diva du fléau se déclenche quand Judith meurt et si elle n'est pas un jeton.
  - Si Judith meurt en même temps qu'au moins une autre créature non-jeton que vous contrôlez, la capacité de Judith se déclenche pour chacune d'elles.
  - Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps que des créatures non-jeton que vous contrôlez subissent des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la capacité déclenchée de Judith n'aille sur la pile.
-

Justice ardente

{R}{G}{W}

Rituel

La Justice ardente inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.

Un adversaire ciblé gagne 5 points de vie.

- Vous décidez du nombre de cibles de la Justice ardente et de la répartition des blessures au moment où vous lancez le sort. Chaque cible de son effet de blessures doit recevoir au moins 1 blessure.
- Si certaines cibles (mais pas toutes) deviennent illégales, la répartition originale des blessures s'applique toujours, mais aucune blessure n'est infligée aux cibles illégales. Si toutes les cibles deviennent illégales, y compris l'adversaire ciblé pour l'effet de gain de points de vie, la Justice ardente ne se résout pas. Si chaque cible de l'effet de blessures devient illégale alors que la cible de l'effet de gain de points de vie reste légale, ce joueur gagne 5 points de vie même si aucune blessure n'est infligée.
- L'adversaire ciblé pour l'effet de gain de points de vie peut avoir aussi été ciblé pour l'effet de blessure. Si cela arrive et que les blessures font descendre le total de points de vie de ce joueur à 0 ou moins, l'effet de gain de points de vie fait remonter son total de points de vie au-dessus de 0 avant que le joueur ne perde la partie.

---

Kaaliala de l'Immensité

{1}{R}{W}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

2/2

Vol

À chaque fois que Kaalia de l'Immensité attaque un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de créature Ange, Démon ou Dragon, engagée et attaquant cet adversaire.

- La capacité de Kaalia ne se déclenche pas si elle attaque un planeswalker.
  - Bien que la créature que vous mettez sur le champ de bataille soit une créature attaquante, elle n'a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand elle arrive sur le champ de bataille attaquant.
  - Les effets qui disent que la créature Ange, Démon ou Dragon ne peut pas attaquer (comme celui de la Propagande ou si la créature a le défenseur) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas la créature d'arriver sur le champ de bataille, attaquante.
  - Si l'adversaire que Kaalia attaquait n'est plus dans la partie quand sa capacité se résout, vous pouvez mettre une carte de créature Ange, Démon ou Dragon sur le champ de bataille engagée, mais elle n'attaquera personne et ne sera pas une créature attaquante.
  - Si Kaalia attaque un adversaire, la créature arrive attaquant ce joueur même si d'une manière quelconque Kaalia attaque un joueur ou un planeswalker différent au moment où sa capacité déclenchée se résout.
-

Kærvek l'impitoyable

{5} {B} {R}

Créature légendaire : humain et shaman

5/4

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, Kærvek l'impitoyable inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
  - Les coûts alternatifs, les coûts supplémentaires et les réductions de coûts ne changent pas la valeur de mana d'un sort. Sa valeur de mana est toujours basée sur son coût de mana.
  - Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.
- 

Kambal, consul de l'attribution

{1} {W} {B}

Créature légendaire : humain et conseiller

2/3

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, ce joueur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- La capacité de Kambal se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
  - Un sort non-créature est un sort qui n'est pas une créature. Un sort de créature-artefact n'est pas un sort non-créature. Les terrains ne sont jamais des sorts.
- 

Karador, chef de clan fantôme

{5} {W} {B} {G}

Créature légendaire : centaure et esprit

3/4

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de créature depuis votre cimetière.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme la taxe de commandant), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Karador). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales du sort que vous lancez depuis votre cimetière.
- Vous devez payer les coûts pour lancer ce sort. S'il a un coût alternatif, vous pouvez le lancer pour ce coût à la place.
- Une fois que vous avez commencé à lancer le sort, perdre le contrôle de Karador n'affecte pas le sort. Vous pouvez finir de le lancer normalement.

- Si plusieurs effets vous permettent de jouer une carte depuis votre cimetière, vous devez annoncer quelle permission vous utilisez au moment où vous commencez à jouer la carte.
- Si vous lancez un sort de créature depuis votre cimetière et qu'un nouvel exemplaire de Karador arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez lancer un autre sort de créature depuis votre cimetière ce tour-ci.
- Si une carte de créature est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez la possibilité de la lancer avant qu'un joueur puisse tenter de la retirer de votre cimetière.

Kozilek, Boucher de la Vérité

{10}

Créature légendaire : eldrazi

12/12

Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.

*Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)*

Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

- Les capacités d'annihilateur se déclenchent et se résolvent pendant l'étape de déclaration des attaquants. Le joueur défenseur choisit et sacrifie le nombre de permanents requis avant de déclarer les bloqueurs. Toute créature sacrifiée de cette manière ne pourra pas bloquer.
- Si une créature avec l'annihilateur attaque un planeswalker, et que le joueur défenseur choisit de sacrifier ce planeswalker, la créature attaquante continue d'attaquer. Elle peut être bloquée. Si elle n'est pas bloquée, elle n'infligera des blessures de combat à rien.
- La première capacité de Kozilek se déclenche au moment où vous le lancez, et cette capacité se résout avant le sort lui-même. Elle se résout même si le sort est contrecarré.

Krasis hydroïde

{X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête

0/0

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes.

Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec

X marqueurs +1/+1 sur lui.

- La première capacité du Krasis hydroïde se déclenche au moment où vous le lancez, et cette capacité se résout avant le sort lui-même. Elle se résout même si le Krasis hydroïde est contrecarré.

Lavalanche  
{X}{B}{R}{G}  
Rituel

La Lavalanche inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker, et à chaque créature que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

- Si la cible, joueur ou planeswalker, est devenue une cible illégale au moment où la Lavalanche se résout, la Lavalanche ne se résout pas. Rien ne subira des blessures.
  - Comme la Lavalanche ne cible pas de créatures, elle infligera des blessures aux créatures avec le linceul ou défense talismanique. Cependant, toute blessure qui devrait être infligée aux créatures avec les capacités de protection appropriées sera toujours prévenue.
- 

Le Ronéoplasme  
{2}{B}{G}{U}  
Créature légendaire : limon  
0/0

Au moment où Le Ronéoplasme arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de créature depuis plusieurs cimetières. Si vous faites ainsi, il arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une de ces cartes avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force de l'autre carte.

- Vous ne pouvez pas choisir d'exiler une seule carte de créature.
  - Les deux cartes de créature peuvent venir du même cimetière ou de cimetières différents.
  - Vous choisissez laquelle Le Ronéoplasme copie et laquelle détermine combien de marqueurs +1/+1 sont placés sur Le Ronéoplasme au moment où Le Ronéoplasme arrive sur le champ de bataille.
  - Traitez Le Ronéoplasme comme s'il était la carte de créature qu'il copie quand il arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « Au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille », « [Cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » et « Quand [cette créature] arrive sur le champ de bataille » de cette carte fonctionneront.
  - Spécifiquement, si Le Ronéoplasme arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une carte de créature qui arrive sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1, Le Ronéoplasme arrivera sur le champ de bataille avec ces marqueurs +1/+1 et un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de l'autre carte exilée.
- 

Légionnaire de la dixième circonscription  
{R}{W}

Créature : humain et soldat  
2/2

Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Légionnaire de la dixième circonscription, mettez un marqueur +1/+1 sur la Légionnaire de la dixième circonscription, puis regard 1.

- La capacité de la Légionnaire de la dixième circonscription se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Vous appliquez regard 1 même si vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur la Légionnaire de la dixième circonscription, probablement parce qu'elle a quitté le champ de bataille.

Liliana, dernier espoir

{1} {B} {B}

Planeswalker légendaire : Liliana

3

+1: Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-1 jusqu'à votre prochain tour.

-2: Meulez deux cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main.

-7: Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant deux plus le nombre de zombies que vous contrôlez. »

- Vous pouvez activer la première capacité de Liliana sans aucune cible, uniquement pour lui ajouter un marqueur « loyauté ».
- La deuxième capacité de Liliana ne cible pas la carte à renvoyer dans votre main. Après avoir mis les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, vous pouvez choisir parmi toutes les cartes de créature qui s'y trouvent.
- Pendant que vous résolvez la capacité déclenchée de l'emblème de Liliana, si vous ne contrôlez aucun zombie, vous obtenez deux jetons Zombie.

Limon nécrotique

{2} {B} {B}

Créature : limon

4/3

Tant que le Limon nécrotique est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créature dans tous les cimetières.

- Le Limon nécrotique n'acquiert que des capacités activées. Il n'acquiert pas les capacités mot-clé (à moins que ces capacités mot-clé soient activées), les capacités déclenchées ou les capacités statiques.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Si une capacité activée d'une carte dans un cimetière fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée avec son nom, traitez la version du Limon nécrotique de cette capacité comme si elle faisait référence par son nom au Limon nécrotique à la place. Par exemple, si le Troll à la trique (qui dit « {G} : Régénérez le Troll à la trique ») est dans un cimetière, le Limon nécrotique a la capacité « {G} : Régénérez le Limon nécrotique. »



Lutter contre le passé

{1} {G}

Éphémère

Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature ou de terrain depuis votre cimetière dans votre main.

- Lutter contre le passé ne cible pas la carte à renvoyer dans votre main. Après avoir mis les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, vous pouvez choisir parmi toutes les cartes de créature ou de terrain qui s'y trouvent.

---

Magister sphinx

{4} {W} {U} {B}

Créature-artefact : sphinx

5/5

Vol

Quand le Magister sphinx arrive sur le champ de bataille, le total de points de vie d'un joueur ciblé devient 10.

- Cette capacité n'est pas optionnelle.
- Pour que le total de points de vie d'un joueur devienne 10, ce joueur gagne ou perd la quantité appropriée de points de vie. Par exemple, si le total de points de vie du joueur ciblé est 4 quand cette capacité se résout, elle fera gagner 6 points de vie à ce joueur ; inversement, si le total de points de vie du joueur ciblé est 17 quand cette capacité se résout, elle lui fera perdre 7 points de vie. D'autres cartes qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, cette capacité fait que le total de points de vie de l'équipe devient 10, mais seul le joueur ciblé est considéré avoir gagné ou perdu des points de vie.

---

Maître biomancien

{2} {G} {U}

Créature : elfe et sorcier

2/4

Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force du Maître biomancien et comme un mutant en plus de ses autres types.

- Pour déterminer avec combien de marqueurs +1/+1 supplémentaires une créature arrive sur le champ de bataille, utilisez la force du Maître biomancien au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille.
-

Maître des cruautés

{3} {B} {R}

Créature : démon

1/4

Initiative, contact mortel

Le Maître des cruautés peut uniquement attaquer seul.

À chaque fois que le Maître des cruautés attaque un joueur et qu'il n'est pas bloqué, le total de points de vie de ce joueur devient 1. Le Maître des cruautés n'inflige pas de blessures de combat pendant ce combat.

- Une capacité qui se déclenche quand quelque chose « attaque et n'est pas bloqué » se déclenche pendant l'étape de déclaration des bloqueurs après que les bloqueurs ont été déclarés si (1) cette créature est attaquante et (2) aucune créature n'est déclarée comme la bloquant. Cette capacité se déclenche même si cette créature a été mise sur le champ de bataille attaquante au lieu d'avoir été déclarée comme attaquante pendant l'étape de déclaration des attaquants.
- Le Maître des cruautés n'est pas contraint d'attaquer, mais s'il le fait, il doit le faire seul. Si vous contrôlez une autre créature avec une capacité indiquant qu'elle doit attaquer si possible, cette créature doit attaquer et le Maître des cruautés ne le pourra pas.
- Si le Maître des cruautés attaque seul, une autre créature attaquante qui arrive sur le champ de bataille n'aura aucun effet sur lui. Le Maître des cruautés continue d'être une créature attaquante. L'autre créature attaquante attribue des blessures de combat normalement, que la dernière capacité du Maître des cruautés se déclenche ou non.
- La dernière capacité du Maître des cruautés ne se déclenche pas s'il attaque un planeswalker.
- Pour que le total de points de vie d'un joueur devienne 1, il suffit que ce joueur perde (ou plus rarement, qu'il gagne) la quantité appropriée de points de vie. Par exemple, si le total de points de vie du joueur est 4 quand la dernière capacité se résout, elle lui fera perdre 3 points de vie. D'autres effets qui interagissent avec la perte (ou le gain) de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.
- Ne pas attribuer de blessures de combat n'est pas la même chose que prévenir ces blessures. Les effets qui font que les blessures ne peuvent pas être prévenues n'auront aucun effet si aucune blessure de combat ne peut être attribuée.

---

Maraudeur à lame sépulcrale

{2} {B}

Créature : humain et guerrier

1/4

Contact mortel

À chaque fois que le Maraudeur à lame sépulcrale inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

- Comptez le nombre de cartes de créature dans votre cimetière au moment où la capacité se résout pour déterminer combien de points de vie sont perdus. Notamment, ceci pourrait inclure toute autre créature que vous possédiez qui est morte au combat, et peut-être même le Maraudeur à lame sépulcrale lui-même.
-

Marchesa, la Rose Noire

{1} {U} {B} {R}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

Détrônement (*À chaque fois que cette créature attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

Les autres créatures que vous contrôlez ont le détrônement.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

- Si une créature a plusieurs occurrences de détrônement, chacune d'elles se déclenche séparément.
- Si la carte de créature quitte le cimetière avant que la capacité déclenchée à retardement ne se résolve, cette carte n'est pas renvoyée sur le champ de bataille, même si elle est de retour au cimetière quand la capacité déclenchée à retardement se résout.
- Si Marchesa a un marqueur +1/+1 sur elle quand elle meurt, elle revient sur le champ de bataille sous votre contrôle à cause de sa propre capacité.
- Le détrônement ne se déclenche pas si la créature attaque un planeswalker, même si son contrôleur a le plus de points de vie.
- Une fois que le détrônement se déclenche, peu importe ce qui arrive aux totaux de points de vie des joueurs avant que la capacité ne se résolve. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature même si le joueur défenseur n'a pas le plus de points de vie au moment où la capacité se résout.
- Le marqueur +1/+1 est mis sur la créature avant la déclaration des bloqueurs.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, le détrônement se déclenche si la créature attaque un des joueurs de l'équipe qui a le plus de points de vie ou égalité pour le plus grand nombre de points de vie.

---

Marraine des floraisons

{1} {G}

Créature : elfe et druide

1/1

{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

- Pour chaque couleur (blanc, bleu, noir, rouge et vert), vérifiez si vous contrôlez un permanent de cette couleur. Vous pouvez compter le même permanent pour plusieurs couleurs. Par exemple, si vous contrôlez un enchantement vert et une créature blanche-noire, la capacité de la Marraine des floraisons produit {W} {B} {G}.
  - La Marraine des floraisons n'ajoute pas plus d'un mana d'une couleur spécifique à votre réserve de mana. Tout au plus, elle produira {W} {U} {B} {R} {G}.
  - La Marraine des floraisons ne peut pas ajouter du mana incolore à votre réserve de mana, même si vous contrôlez un permanent incolore.
-

Mathas, chercheur de fielleux

{R} {W} {B}

Créature légendaire : vampire

3/3

Menace

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur

« prime » sur une créature ciblée qu'un adversaire

contrôle. Tant que cette créature a un marqueur

« prime » sur elle, elle a « Quand cette créature meurt,

chaque adversaire pioche une carte et gagne 2 points de

vie. »

- La créature ciblée qui gagne un marqueur « prime » a toujours la capacité déclenchée qu'elle acquiert même si Mathas quitte le champ de bataille.
- Les créatures qui reçoivent un marqueur « prime » autrement que par la résolution de la capacité de Mathas n'acquièrent pas la capacité déclenchée. Les créatures qui reçoivent plus d'un marqueur « prime » au moment où la capacité de Mathas se résout (probablement à cause de la Saison de dédoublement) n'ont pas la capacité plusieurs fois.
- Si la capacité de Mathas se résout deux fois séparément, ciblant la même créature, cette créature a deux occurrences de la capacité déclenchée. Chacune se déclenche séparément quand cette créature meurt.
- Les adversaires qui piochent chacun une carte et qui gagnent 2 points de vie sont les adversaires du joueur qui contrôlait la créature au moment où elle est morte. Ce n'est peut-être pas le joueur qui contrôlait la créature quand elle a reçu un marqueur « prime ».

---

Mémoire surréaliste

{3} {R}

Rituel

Renvoyez une carte d'éphémère choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Rebond (*Si vous lancez ce sort depuis votre main, exiliez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.*)

- La Mémoire surréaliste n'est pas ciblée. Vous ne choisissez pas une carte d'éphémère au hasard dans votre cimetière avant qu'elle ne se résolve. Une fois que vous sélectionnez une carte au hasard, il est trop tard pour que les joueurs répondent.
- Si vous n'avez qu'une carte d'éphémère dans votre cimetière au moment où la Mémoire surréaliste se résout, c'est celle que vous renvoyez dans votre main.
- Si vous jouez un format qui utilise uniquement des cartes de *Double Masters 2022* ou de l'extension *L'épopée d'Urza* et des extensions suivantes, vous pouvez changer l'ordre de votre cimetière à tout moment. Cela veut dire que le meilleur moyen de choisir une carte d'éphémère au hasard dans votre cimetière est de prendre toutes les cartes d'éphémère de votre cimetière, de les retourner face cachée, de les mélanger et de choisir une carte. Vous mettez ensuite le reste des cartes dans votre cimetière.
- Si vous jouez un format qui utilise des cartes publiées avant l'extension *L'épopée d'Urza*, vous ne pouvez pas changer l'ordre de votre cimetière. Dans ce cas, vous devez faire plus attention quand vous choisissez une carte d'éphémère au hasard, peut-être en utilisant des dés, en inscrivant les noms des cartes d'éphémère sur des morceaux de papier et en en choisissant un au hasard, ou en notant l'ordre existant du cimetière pour le rétablir après avoir utilisé la méthode suggérée ci-dessus, par exemple.

- Si vous avez plusieurs cartes d'éphémère dans votre cimetière qui ont le même nom, et que l'une d'elles est ciblée par un autre sort sur la pile ou enchantée (par exemple, par la Volute tisse-sort), vous devez les différencier pour savoir laquelle (le cas échéant) est choisie au hasard. Dans ce cas, il vaut peut-être mieux utiliser des dés ou une autre méthode qui vous permet de différencier les cartes d'éphémère à choisir au hasard.
- Tous les joueurs voient la carte que vous choisissez au hasard.
- Si un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main ne se résout pas pour une raison quelconque (par exemple, parce qu'il est contrecarré à cause d'un sort comme la Révocation ou parce que toutes ses cibles sont illégales), le rebond n'a aucun effet. Le sort est simplement mis dans votre cimetière. Vous ne le relancerez pas au prochain tour.
- Si vous lancez un sort avec le rebond depuis n'importe où autre que votre main (par exemple depuis votre cimetière à cause des Péchés du passé, depuis votre bibliothèque à cause de la cascade ou depuis la main de votre adversaire à cause des Triplettes Sen), le rebond n'aura aucun effet. Si vous le lancez depuis votre main, le rebond fonctionnera que vous ayez payé son coût de mana ou non (par exemple, si vous l'avez lancé depuis votre main grâce à l'Archange du Maelstrom).
- Si un effet de remplacement fait qu'un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main est mis autre part que dans votre cimetière (comme pourrait le faire la Ligne ley du vide), vous choisissez d'appliquer l'effet de rebond ou l'autre effet au moment où le sort se résout.
- Le rebond n'a aucun effet sur les copies de sort parce que vous ne les lancez pas depuis votre main.
- Si vous lancez un sort avec le rebond depuis votre main et qu'il se résout, il n'est pas mis dans votre cimetière. À la place, il est exilé directement depuis la pile. Les effets qui s'intéressent aux cartes qui sont mises dans votre cimetière ne feront rien.
- Au début de votre entretien, toutes les capacités déclenchées à retardement créées par les effets de rebond se déclenchent. Vous pouvez les gérer dans l'ordre de votre choix. Si vous voulez lancer une carte de cette manière, vous la lancez dans le cadre de la résolution de sa capacité déclenchée à retardement. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées (si c'est un rituel). D'autres restrictions ne le sont pas (comme celle de l'Autorité de la loi).
- Si vous ne pouvez pas lancer une carte depuis l'exil de cette manière, ou si vous choisissez de ne pas le faire, rien ne se passe quand la capacité déclenchée à retardement se résout. La carte reste exilée pour le restant de la partie, et vous n'avez pas de chance supplémentaire de la lancer. C'est vrai aussi si la capacité est contrecarrée (peut-être à cause de l'Asphyxie).
- Si vous lancez une carte depuis l'exil de cette manière, elle va dans votre cimetière quand elle se résout, qu'elle ne se résout pas ou qu'elle est contrecarrée. Elle ne retournera pas en exil.

Mentor des humbles

{2} {W}

Créature : humain et soldat

2/2

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- La capacité du Mentor des humbles vérifie la force de l'autre créature uniquement au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Si la force de cette créature est inférieure ou égale à 2, la capacité se déclenche. Une fois que la capacité se déclenche, faire passer la force de cette créature au-dessus de 2

n'affectera pas cette capacité. De même, réduire la force de la créature à 2 ou moins après qu'elle est arrivée sur le champ de bataille ne déclenchera pas la capacité.

- Appliquez les bonus de force des marqueurs avec lesquels la créature arrive sur le champ de bataille et les effets continus comme celui de la Chevalière valeureuse avant votre vérification pour voir si la capacité du Mentor des humbles se déclenche.
- Pendant la résolution de la capacité déclenchée du Mentor des humbles, vous ne pouvez pas payer {1} plusieurs fois pour piocher plus d'une carte.

---

Mentor du Conclave

{G} {W}

Créature : centaure et clerc

2/2

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur cette créature à la place.

Quand la Mentor du Conclave meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

- Si une créature que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle, elle arrive avec ce nombre plus un à la place.
- La première capacité de la Mentor du Conclave ne s'applique pas à elle-même si elle arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle d'une manière quelconque.
- Si vous contrôlez deux Mentors du Conclave, le nombre de marqueurs +1/+1 mis sur une créature est deux plus le nombre d'origine. Avec trois Mentors du Conclave, vous en ajoutez trois, et ainsi de suite.
- Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur une créature que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.
- Utilisez la force de la Mentor du Conclave au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie vous gagnez.

---

Mentor du monastère

{2} {W}

Créature : humain et moine

2/2

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.

- Lancer un sort non-créature provoque à la fois le déclenchement de la prouesse et celui de l'autre capacité du Mentor du monastère. Vous pouvez mettre ces capacités sur la pile dans l'ordre de votre choix. La capacité qui est mise sur la pile en dernier se résout en premier.
- Le sort qui provoque le déclenchement de la deuxième capacité du Mentor du monastère ne provoque pas le déclenchement de la capacité de prouesse du jeton Moine qui est créé.

- Voir aussi « Retour de capacité mot-clé : Prouesse » dans la section NOTES GÉNÉRALES.
- 

Meurtrisseur improvisé

{3} {U}

Créature : zombie et horreur

4/5

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez une carte de créature depuis votre cimetière.

- Vous devez exiler exactement une carte de créature de votre cimetière pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans exiler de carte de créature, et vous ne pouvez pas exiler de cartes de créature supplémentaires.
  - Les joueurs peuvent uniquement répondre une fois que ce sort a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter de retirer autrement la carte de créature que vous avez exilée dans le but de vous empêcher de lancer ce sort.
- 

Mizzix de l'Izmagnus

{2} {U} {R}

Créature légendaire : goblin et sorcier

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana supérieure au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez, vous gagnez un marqueur « expérience ».

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur « expérience » que vous avez.

- Vous finissez de lancer un sort, y compris le paiement de ses coûts, avant le déclenchement de la première capacité de Mizzix. La capacité qui vous donne le marqueur « expérience » se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
- La dernière capacité de Mizzix ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
- La dernière capacité de Mizzix ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant générique de ce coût.
- S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
- La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts de flashback.
- Si un sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort. Par exemple, si le coût de mana de ce sort est {X} {R} et que vous avez un marqueur « expérience », vous pourriez choisir 5 comme valeur pour X et payer {4} {R} pour lancer le sort.
- Tous les marqueurs « expérience » sont identiques, quelle que soit la manière dont vous les avez gagnés. Par exemple, la dernière capacité compte les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés avec la première capacité, une autre capacité, en proliférant, et ainsi de suite.

---

Muldrotha, la marée funéraire

{3} {B} {G} {U}

Créature légendaire : élémental et avatar

6/6

Pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer un terrain et lancer un sort de permanent de chaque type de permanent depuis votre cimetière. *(Si une carte a plusieurs types de permanent, choisissez-en un au moment où vous la jouez.)*

- Par exemple, vous pouvez lancer un sort de créature-artefact comme sort d'artefact et lancer un autre sort de créature-artefact comme sort de créature.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des cartes que vous jouez depuis votre cimetière. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser Muldrotha pour jouer un terrain s'il ne vous reste pas de mise en jeu de terrain disponible ou pour lancer un sort de planeswalker pendant votre étape de fin.
- Vous devez payer les coûts pour lancer un sort de cette manière. S'il a un coût alternatif, vous pouvez le lancer pour ce coût à la place.
- Une fois que vous avez commencé à lancer un sort, perdre le contrôle de Muldrotha n'affecte pas le sort.
- Si vous jouez une carte depuis votre cimetière et qu'un nouvel exemplaire de Muldrotha arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez jouer un autre terrain ou sort de ce type depuis votre cimetière ce tour-ci.
- Si une carte de permanent est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez la possibilité de la lancer avant qu'un joueur puisse tenter de la retirer de votre cimetière.
- Si plusieurs effets vous permettent de jouer une carte depuis votre cimetière, vous devez annoncer quelle permission vous utilisez au moment où vous commencez à jouer la carte.

---

Mythe réalisé

{W}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur « sapience » sur le Mythe réalisé.

{2} {W} : Mettez un marqueur « sapience » sur le Mythe réalisé.

{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Mythe réalisé devient une créature Moine et Avatar en plus de ses autres types et acquiert « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « sapience » sur elle. »

- Le Mythe réalisé ne peut pas attaquer au tour où il arrive sur le champ de bataille.
  - Activer la capacité qui transforme le Mythe réalisé en créature alors qu'il est déjà une créature remplace tout effet qui établit sa force ou son endurance à une valeur spécifique. Les effets qui modifient la force et l'endurance sans les établir directement à une valeur spécifique continuent de s'appliquer.
-



Nemrod d'Éther

{5} {U}

Créature : élémental

4/4

Quand le Nemrod d'Éther arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Évocation {1} {U} {U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.*)

- Si vous lancez cette carte pour son coût d'évocation, vous pouvez mettre le déclencheur de sacrifice et le déclencheur d'arrivée sur le champ de bataille sur la pile dans n'importe quel ordre. La capacité qui est mise sur la pile en dernier se résout en premier.
- Le Nemrod d'Éther peut être la cible de sa propre capacité. Si c'est le seul permanent non-terrain sur le champ de bataille, il doit être la cible de sa capacité.

Nicol Bolas, Dieu-Pharaon

{4} {U} {B} {R}

Planeswalker légendaire : Bolas

7

+2: Un adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

+1: Chaque adversaire exile deux cartes de sa main.

-4: Nicol Bolas, Dieu-Pharaon inflige 7 blessures à une cible, adversaire, créature qu'un adversaire contrôle ou planeswalker qu'un adversaire contrôle.

-12 : Exilez chaque permanent non-terrain que vos adversaires contrôlent.

- Les cartes exilées par la première et la deuxième capacité de Nicol Bolas sont exilées face visible.
- Vous pouvez lancer la carte non-terrain exilée par la première capacité de Nicol Bolas ce tour-ci même si Nicol Bolas n'est plus sur le champ de bataille ou sous votre contrôle.
- Lancer la carte exilée par la première capacité de Nicol Bolas suit les restrictions de temps normales pour lancer cette carte. Par exemple, si la carte est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si vous ne lancez pas la carte exilée par la première capacité de Nicol Bolas pendant ce tour, elle reste exilée.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs, comme le coût d'évocation. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Pendant que la deuxième capacité de Nicol Bolas se résout, chaque adversaire choisit quelles cartes exiler de sa main. Tout adversaire qui a deux cartes ou moins exile la totalité de sa main.

- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes que ce joueur possède quittent la partie également, et tous les effets qui donnaient à ce joueur le contrôle de tout sort ou permanent se terminent. Si ce joueur contrôlait des sorts ou des permanents qu'ils ont lancés en utilisant la première capacité de Nicol Bolas, ces cartes sont exilées.

Noble féal de Buttechardon  
 {1} {W/U} {W/U} {W/U}  
 Créature : sangami et chevalier  
 1/3  
 Flash  
 Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
 Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

- Les deux dernières capacités sont séparées et cumulatives. Si une autre créature que vous contrôlez a les deux couleurs, elle gagne un total de +2/+2.

Noble féal de Cendrelande  
 {1} {B/R} {B/R} {B/R}  
 Créature : élémental et chevalier  
 4/1  
 Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
 Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
 À chaque fois que le Noble féal de Cendrelande devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, ce joueur perd 4 points de vie.

- Les deux premières capacités sont séparées et cumulatives. Si une autre créature que vous contrôlez a les deux couleurs, elle gagne un total de +2/+2.

Noble féal de Grincebois  
 {1} {B/G} {B/G} {B/G}  
 Créature : horreur  
 2/2  
 Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
 Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
 Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

- Les deux premières capacités sont séparées et cumulatives. Si une autre créature que vous contrôlez a les deux couleurs, elle gagne un total de +2/+2.
- Comme le jeton est noir et vert, il gagne +2/+2 du Noble féal de Grincebois tant que le Noble féal est sur le champ de bataille.

---

Noble féal de la Hure

{1} {R/G} {R/G} {R/G}

Créature : goblin et chevalier

3/4

Piétinement

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent

+1/+1.

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent

+1/+1.

- Les deux dernières capacités sont séparées et cumulatives. Si une autre créature que vous contrôlez a les deux couleurs, elle gagne un total de +2/+2.

---

Noble féal de noirfiel

{2} {G/U} {G/U} {G/U}

Créature : horreur

4/4

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent

+1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent

+1/+1.

Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

- Les deux premières capacités sont séparées et cumulatives. Si une autre créature que vous contrôlez a les deux couleurs, elle gagne un total de +2/+2.
  - Toutes vos créatures vertes et/ou bleues sont dégagées pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur. Vous ne pouvez pas choisir ce que vous dégagez ou non. Ces créatures se dégagent en même temps que les permanents du joueur actif.
  - Pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur, les effets qui habituellement obligeraient les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez à rester engagées ne s'appliquent pas, car ils s'appliquent uniquement pendant votre étape de dégagement. Par exemple, si vous contrôlez la Sentinelle des orties (une créature verte qui dit « La Sentinelle des orties ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement »), vous la dégagez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.
  - Plusieurs Nobles féaux de noirfiel sont redondants pour l'effet de dégagement. Vous ne pouvez pas dégager vos permanents plus d'une fois pendant une étape de dégagement.
-

Noble féal de Portemort

{2} {W/B} {W/B} {W/B}

Créature : horreur

3/4

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez engager une créature ciblée.

À chaque fois que vous lancez un sort noir, vous pouvez détruire une créature ciblée si elle est engagée.

- Les deux premières capacités sont séparées et cumulatives. Si une autre créature que vous contrôlez a les deux couleurs, elle gagne un total de +2/+2.
- Si vous lancez un sort qui est à la fois blanc et noir, les deux dernières capacités se déclencheront. Vous pouvez les utiliser ensemble pour détruire n'importe quelle créature. Pour ce faire, mettez d'abord la capacité « détruisez » sur la pile, puis la capacité « engagez », chacune des capacités ciblant la même créature. Quand les capacités se résolvent, elles engagent, puis détruisent la créature.
- La dernière capacité peut cibler n'importe quelle créature, pas seulement une créature engagée (elle ne dit pas « créature engagée ciblée »). Quand la capacité se résout, vérifiez si la créature est engagée ou non. Si elle est engagée, vous pouvez la détruire. Si elle ne l'est pas, la capacité ne fait rien.

---

Noble féal de tourmental

{3} {U/R} {U/R} {U/R}

Créature : horreur

4/4

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{U/R} {U/R} {U/R} {U/R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature bleue ou rouge de votre main.

- Les deux premières capacités sont séparées et cumulatives. Si une autre créature que vous contrôlez a les deux couleurs, elle gagne un total de +2/+2.
-

Noble féal du bûcher

{2} {R/W} {R/W} {R/W}

Créature : esprit et horreur

2/4

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

A chaque fois que vous lancez un sort rouge, le Noble féal du bûcher inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

A chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous gagnez 3 points de vie.

- Les deux premières capacités sont séparées et cumulatives. Si une autre créature que vous contrôlez a les deux couleurs, elle gagne un total de +2/+2.
- 

Noble féal du Vallon d'Elendra

{1} {U/B} {U/B} {U/B}

Créature : peuple fée et chevalier

2/3

Vol

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

- Les deux dernières capacités sont séparées et cumulatives. Si une autre créature que vous contrôlez a les deux couleurs, elle gagne un total de +2/+2.
- 

Noble féale de Feuilletterne

{1} {G/W} {G/W} {G/W}

Créature : elfe et chevalier

4/4

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de la Noble féale de Feuilletterne, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

- Les deux premières capacités sont séparées et cumulatives. Si une autre créature que vous contrôlez a les deux couleurs, elle gagne un total de +2/+2.
-

Ob Nixilis, libéré de ses chaînes

{4} {B} {B}

Créature légendaire : démon

4/4

Vol, piétinement

À chaque fois qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, ce joueur sacrifie une créature et perd 10 points de vie.

À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Ob Nixilis, libéré de ses chaînes.

- La première capacité déclenchée d'Ob Nixilis ne se déclenche pas si vous cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ou si un adversaire cherche dans la bibliothèque d'un autre joueur.
- Si l'adversaire ne contrôle pas de créature quand la première capacité déclenchée se résout, ce joueur perd quand même 10 points de vie.
- La première capacité déclenchée n'est pas mise sur la pile avant que le sort ou la capacité qui fait que l'adversaire cherche dans sa bibliothèque ne se soit résolu. Notamment, si ce sort ou cette capacité provoque le déclenchement d'autres capacités (par exemple, si l'adversaire a cherché une carte de créature et l'a mise sur le champ de bataille), ces capacités et la capacité déclenchée d'Ob Nixilis vont sur la pile ensemble. Le joueur actif met toutes ses capacités sur la pile dans l'ordre de son choix, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. La dernière capacité mise sur la pile de cette manière est la première à se résoudre, et ainsi de suite.

---

Ombre d'anguille

{1} {U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

Armure totémique (*Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.*)

- L'effet de l'armure totémique est obligatoire. Si le permanent enchanté devait être détruit, vous devez lui retirer toutes ses blessures (s'il en a) et détruire l'aura qui a l'armure totémique à la place.
- L'effet de l'armure totémique est appliqué quelle que soit la raison pour laquelle le permanent enchanté devrait être détruit : parce qu'il a subi des blessures mortelles, ou parce qu'il est affecté par un effet qui dit « détruisez » (comme Putréfier). Dans les deux cas, toutes les blessures sont retirées du permanent et l'aura est détruite à la place.
- Si un permanent que vous contrôlez est enchanté par plusieurs auras qui ont l'armure totémique et que le permanent enchanté devait être détruit, une — et une seule — de ces auras est détruite à la place. Vous choisissez laquelle parce que vous contrôlez le permanent enchanté.
- Si un permanent enchanté par une aura qui a l'armure totémique devait être détruit par plusieurs actions basées sur l'état en même temps (probablement parce qu'une créature avec le contact mortel a infligé des blessures supérieures ou égales à l'endurance de cette créature), l'effet de l'armure totémique les remplacera toutes et sauvera la créature.
- Si un sort ou une capacité (comme la Vengeance selon Akroma) devait détruire en même temps à la fois une aura avec l'armure totémique et le permanent qu'elle enchante, l'effet de l'armure totémique sauvera le

permanent enchanté de la destruction. À la place, le sort ou la capacité détruira l'aura de deux manières différentes en même temps, mais le résultat sera le même que la détruire une seule fois.

- L'effet de l'armure totémique n'est pas une régénération. Plus particulièrement, si l'effet de l'armure totémique est appliqué, le permanent enchanté ne devient pas engagé et n'est pas retiré du combat. Les effets qui disent que le permanent enchanté ne peut pas être régénéré (comme le fait Putréfier) n'empêchent pas l'application de l'effet de l'armure totémique.
- Si un sort ou une capacité dit « détruisez » un permanent enchanté par une aura qui a l'armure totémique, ce sort ou cette capacité est ce qui détruit l'aura à la place. L'armure totémique ne détruit pas l'aura ; en fait, elle modifie les effets du sort ou de la capacité. D'un autre côté, si un sort ou une capacité inflige des blessures mortelles à une créature enchantée par une aura qui a l'armure totémique, les règles concernant les blessures mortelles détruisent l'aura, pas ce sort ou cette capacité.
- L'armure totémique n'a aucun effet si le permanent enchanté est mis dans un cimetière pour une autre raison, par exemple s'il est sacrifié, si la « règle de légende » s'y applique, ou si son endurance est inférieure ou égale à 0.
- Si un permanent enchanté avec une aura qui a l'armure totémique a l'indestructible, les blessures mortelles et les effets qui essaient de le détruire n'ont aucun effet sur lui. L'armure totémique ne fera rien parce qu'elle n'aura pas à intervenir.

---

Ombre de hyène

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Armure totémique (*Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.*)

- L'effet de l'armure totémique est obligatoire. Si le permanent enchanté devait être détruit, vous devez lui retirer toutes ses blessures (s'il en a) et détruire l'aura qui a l'armure totémique à la place.
- L'effet de l'armure totémique est appliqué quelle que soit la raison pour laquelle le permanent enchanté devrait être détruit : parce qu'il a subi des blessures mortelles, ou parce qu'il est affecté par un effet qui dit « détruisez » (comme Putréfier). Dans les deux cas, toutes les blessures sont retirées du permanent et l'aura est détruite à la place.
- Si un permanent que vous contrôlez est enchanté par plusieurs auras qui ont l'armure totémique et que le permanent enchanté devrait être détruit, une — et une seule — de ces auras est détruite à la place. Vous choisissez laquelle parce que vous contrôlez le permanent enchanté.
- Si un permanent enchanté par une aura qui a l'armure totémique devait être détruit par plusieurs actions basées sur l'état en même temps (probablement parce qu'une créature avec le contact mortel a infligé des blessures supérieures ou égales à l'endurance de cette créature), l'effet de l'armure totémique les remplacera toutes et sauvera la créature.
- Si un sort ou une capacité (comme la Vengeance selon Akroma) devait détruire en même temps à la fois une aura avec l'armure totémique et le permanent qu'elle enchante, l'effet de l'armure totémique sauvera le permanent enchanté de la destruction. À la place, le sort ou la capacité détruira l'aura de deux manières différentes en même temps, mais le résultat sera le même que la détruire une seule fois.
- L'effet de l'armure totémique n'est pas une régénération. Plus particulièrement, si l'effet de l'armure totémique est appliqué, le permanent enchanté ne devient pas engagé et n'est pas par conséquent retiré du

combat. Les effets qui disent que le permanent enchanté ne peut pas être régénéré (comme le fait Putréfier) n'empêchent pas l'application de l'effet de l'armure totémique.

- Si un sort ou une capacité dit « détruisez » un permanent enchanté par une aura qui a l'armure totémique, ce sort ou cette capacité est ce qui détruit l'aura à la place. L'armure totémique ne détruit pas l'aura ; en fait, elle modifie les effets du sort ou de la capacité. D'un autre côté, si un sort ou une capacité inflige des blessures mortelles à une créature enchantée par une aura qui a l'armure totémique, les règles concernant les blessures mortelles détruisent l'aura, pas ce sort ou cette capacité.
- L'armure totémique n'a aucun effet si le permanent enchanté est mis dans un cimetière pour une autre raison, par exemple s'il est sacrifié, si la « règle de légende » s'y applique, ou si son endurance est inférieure ou égale à 0.
- Si un permanent enchanté avec une aura qui a l'armure totémique a l'indestructible, les blessures mortelles et les effets qui essaient de le détruire n'ont aucun effet sur lui. L'armure totémique ne fera rien parce qu'elle n'aura pas à intervenir.

---

Oracle sciaphile

{1}{R}

Créature : goblin et shaman

2/2

{1}, sacrifiez une créature : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- L'Oracle sciaphile ne change pas le moment où vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Jouer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la jouer plusieurs fois.
- Si vous ne jouez pas la carte exilée, elle reste en exil.
- Vous pouvez sacrifier l'Oracle sciaphile pour payer le coût de sa propre capacité.

---

Oracle de Mul Daya

{3}{G}

Créature : elfe et shaman

2/2

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

- Si vous contrôlez plus d'un Oracle de Mul Daya, les effets de leurs premières capacités sont cumulatifs. Par exemple, si vous en contrôlez deux, vous pouvez jouer trois terrains pendant votre tour.
- L'Oracle de Mul Daya ne modifie pas les moments où vous pouvez jouer un terrain depuis le dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez le faire uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide. Faire ainsi compte comme l'un des terrains que vous jouez pour le tour.



- Si vous jouez votre premier terrain du tour depuis le dessus de votre bibliothèque, et que la nouvelle carte du dessus est une autre carte de terrain, vous pouvez aussi jouer celle-là.
- 

#### Panharmonicus

{4}

#### Artefact

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- Le Panharmonicus affecte les propres capacités déclenchées d'arrivée sur le champ de bataille d'un permanent, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand ce permanent arrive sur le champ de bataille. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
  - Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la capacité du Panharmonicus. Par exemple, une créature qui arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.
  - Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cet artefact ou cette créature] arrive sur le champ de bataille », comme choisir une couleur avec le Gantelet de pouvoir, ne sont pas non plus affectées.
  - Vous n'avez pas besoin de contrôler le permanent qui arrive sur le champ de bataille, seulement le permanent qui a la capacité déclenchée.
  - L'effet du Panharmonicus ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
  - Si vous contrôlez deux Panharmonicus, un artefact ou une créature qui arrive sur le champ de bataille provoque le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Un troisième Panharmonicus provoque le déclenchement des capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.
  - Si un artefact ou une créature qui arrive sur le champ de bataille en même temps que le Panharmonicus (y compris le Panharmonicus lui-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
  - Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- 

#### Pari de l'étincelage

{1} {R}

#### Rituel

Ciblez jusqu'à deux créatures. Le Pari de l'étincelage leur inflige 1 blessure à chacune. Ces créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

- Si le Pari de l'étincelage a deux cibles, et qu'une d'elles est illégale au moment où le Pari de l'étincelage se résout, seule la cible légale restante est affectée. La cible illégale ne subit pas de blessures et peut

bloquer ce tour-là. Si les deux cibles sont illégales quand le Pari de l'étincelage essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

- Si le Pari de l'étincelage se résout, mais que les blessures sont prévenues ou redirigées, les créatures ciblées ne peuvent quand même pas bloquer ce tour-là.

---

Passage guidé

{G}{U}{R}

Rituel

Révélez les cartes de votre bibliothèque. Un adversaire choisit une carte de créature, une carte de terrain et une carte non-créature non-terrain parmi elles. Vous mettez les cartes choisies dans votre main. Puis mélangez.

- Si vous n'avez pas de carte des types de carte spécifiés, ignorez ces types et l'adversaire ne sélectionne que des cartes des types que vous avez.
- Oui, vos adversaires ont le droit de regarder toutes les cartes de votre bibliothèque pour une fois.

---

Pierre psalmodique

{5}

Artefact légendaire

Les sorts que vous lancez ont remous 4. (*À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez révéler les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer des sorts du même nom que ce sort parmi les cartes révélées sans payer leur coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque.*)

- Si vous lancez un sort qui a déjà le remous (comme la Flamme tumultueuse, qui a remous 4) pendant que la Pierre psalmodique est sur le champ de bataille, les deux capacités de remous se déclenchent séparément. En supposant que vous choisissiez de faire toutes les actions « vous pouvez », quand la première occurrence de remous se résout, vous révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, lancez toutes les Flammes tumultueuses et mettez le restant des cartes au-dessous de votre bibliothèque. Toute nouvelle Flamme tumultueuse est sur la pile au-dessus des autres occurrences de remous, et chacune d'elles se résout ensuite. Chacune d'elle a aussi deux occurrences de remous, qui se déclenchent séparément, et le processus continue jusqu'à ce que les capacités de remous ne révèlent plus de Flammes tumultueuses.
- Si vous lancez la moitié d'une carte double (par exemple, Coup) et que vous révélez une autre de ces cartes doubles quand la capacité de remous se résout (par exemple Coup/Fuite), vous pouvez lancer la moitié de cette carte double de votre choix (Coup ou Fuite) sans payer son coût de mana.

---

Pillard du drogskol

{5}{W}{U}

Créature : esprit

3/5

Vol, double initiative, lien de vie

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, piochez une carte.

- Si le Pillard du drogskol inflige suffisamment de blessures d'initiative pour détruire chaque créature qu'il bloque ou qui le bloquait, il n'infligera pas de blessures pendant l'étape des blessures de combat normale (à moins qu'il attaque et qu'il acquière le piétinement d'une manière quelconque). Sa capacité ne se déclenchera pas une deuxième fois pendant ce combat.
- La capacité se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
- Si plusieurs créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, les blessures infligées par chacune de ces créatures représentent un événement séparé vous faisant gagner des points de vie, et la capacité du Pillard du drogskol se déclenche autant de fois.
- Si une créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps, la capacité ne se déclenche qu'une fois. Les blessures infligées par cette créature représentent un seul événement vous faisant gagner des points de vie.

#### Planétaire mécanique vedalken

{4}

#### Artefact

Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

- Le contrôleur du Planétaire mécanique vedalken peut lancer des cartes non-terrain d'artefact, de créature, d'enchantement, de planeswalker et de rituel à tout moment où il pourrait lancer un éphémère. C'est-à-dire qu'il peut les lancer pendant l'étape d'entretien, l'étape de pioche, la phase de combat et l'étape de fin de tour ainsi que pendant le tour des autres joueurs.
- Ceci s'applique uniquement au lancement de sorts. Cela ne change pas, par exemple, le moment où vous pouvez activer des capacités qui ne peuvent être activées qu'au « moment où vous pourriez lancer un rituel ».

#### Pont planaire

{6}

#### Artefact légendaire

{8}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.

Pontife d'Orzhov

{1} {W} {B}

Créature : humain et clerc

1/1

Hantise (*Quand cette créature meurt, exilez-la, hantant une créature ciblée.*)

Quand le Pontife d'Orzhov arrive sur le champ de bataille ou que la créature qu'il hante meurt, choisissez l'un —

- Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
- Les créatures que vous ne contrôlez pas gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

- Le mode choisi quand cette créature arrive sur le champ de bataille peut être différent du mode choisi quand la créature qu'elle hante meurt.
- 

Preneuse d'otage

{2} {U} {B}

Créature : humain et pirate

2/3

Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quel type pour lancer ce sort.

- Si la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille. Vous ne pouvez pas le lancer.
- Une fois que vous commencez à lancer la carte exilée, elle est considérée comme un nouvel objet. Vous contrôlez ce sort et le permanent que ce sort devient même si la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille.
- Si elle est encore en exil, la carte exilée revient sur le champ de bataille immédiatement après que la Preneuse d'otage a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état.
- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de la Preneuse d'otage quitte la partie pendant que la carte est encore exilée et qu'un autre joueur possède cette carte, la carte exilée revient sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Comme l'effet instantané qui renvoie la carte n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, toute carte de sort ou de permanent que vous contrôliez grâce à la capacité de la Preneuse d'otage est exilée.

---

Préparatifs de voyage

{1} {G}

Rituel

Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Flashback {1} {W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois pour mettre deux marqueurs +1/+1 sur elle.
- Si les Préparatifs de voyage ciblent deux créatures et que l'une d'elles est une cible illégale au moment où les Préparatifs de voyage se résolvent, vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur l'autre créature.

---

Promotion de campagne

{1} {W}

Éphémère

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Cette créature acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Vous gagnez 2 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Promotion de campagne essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 2 points de vie.

---

Prospérer

{X} {G}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune des X créatures ciblées.

- Vous ne pouvez pas cibler la même créature plus d'une fois. Vous ne pouvez pas donner plus d'un marqueur +1/+1 à une créature avec ce sort.

---

Protection de Téfeiri

{2} {W}

Éphémère

Jusqu'à votre prochain tour, votre total de points de vie ne peut pas changer et vous acquérez la protection contre tout. Tous les permanents que vous contrôlez passent hors phase. (*Tant qu'ils sont hors phase, ils sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils passent en phase avant le dégagement pendant votre étape de dégagement.*)

Exilez la Protection de Téfeiri.

- Si un joueur a la protection contre tout, cela signifie trois choses : 1) Toutes les blessures qui devraient être infligées à ce joueur sont prévenues. 2) Les auras ne peuvent pas être attachées à ce joueur. 3) Ce joueur ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.
- Hormis les événements spécifiés ci-dessus, rien n'est prévenu ou illégal. Par exemple, un effet qui ne vous cible pas peut quand même vous contraindre à vous défausser de cartes. Les créatures peuvent quand même vous attaquer pendant que vous avez la protection contre tout, même si les blessures de combat qu'elles vous infligeraient sont prévenues.
- Acquérir la protection contre tout fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si vous en êtes la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
- Les sorts et les capacités qui vous feraient normalement gagner ou perdre des points de vie se résolvent quand même pendant que votre total de points de vie ne peut pas changer, mais la partie gain ou perte de points de vie n'a simplement aucun effet.
- La protection contre tout prévient généralement les blessures qui devraient vous être infligées, mais certaines blessures ne peuvent pas être prévenues. Dans ce cas, parce que votre total de points de vie ne peut pas non plus changer, ces blessures ont les autres effets qu'elles pourraient avoir autre que vous faire perdre autant de points de vie (comme les effets du lien de vie ou de l'infection), et les déclenchements et effets peuvent voir que des blessures ont été infligées même si votre total de points de vie n'a pas changé.
- Vous ne pouvez pas payer un coût qui inclut le paiement d'un nombre de points de vie autre que 0 point de vie.
- Si un coût inclut que vous gagniez des points de vie (comme le coût alternatif de la Revigoration d'un adversaire le fait), ce coût ne peut pas être payé.
- Les effets qui remplaceraient le fait que vous gagniez des points de vie par un autre événement ne peuvent pas être appliqués parce qu'il vous est impossible de gagner des points de vie. C'est vrai aussi pour les effets qui remplaceraient le fait que vous perdiez des points de vie par un autre événement.
- Les effets qui remplacent un événement par le fait que vous gagniez des points de vie (comme celui des Paroles d'adoration) ou qui vous font perdre des points de vie s'appliquent et finissent par remplacer l'événement par rien.
- Si un effet devait fixer votre total de points de vie à un nombre spécifique, et que ce nombre est différent de votre total de points de vie actuel, cette partie de l'effet ne fait rien.
- Si un effet devait vous faire échanger votre total de points de vie contre celui d'un autre joueur, l'échange n'a pas lieu. Le total de points de vie d'aucun des deux joueurs ne change.
- Tant qu'un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n'ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
- Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Lumière de bannissement, n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
- Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui de Mathas, chercheur de fielleux ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.

- Chaque aura et chaque équipement qui passe hors phase attaché à un permanent qui passe hors phase passe en phase avec ce permanent, toujours attaché à lui.
- Chaque aura et chaque équipement que vous contrôlez qui est passé hors phase attaché à un permanent qui n'est pas passé hors phase passe en phase attaché à ce permanent s'il peut encore être attaché à ce permanent. Sinon, ils passent en phase détaché. Une aura qui passe en phase détachée sera mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état. C'est vrai aussi pour les auras attachées aux joueurs.
- Les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
- Si un jeton passe hors phase, il passe en phase au moment où votre prochaine étape de dégagement commence.
- Un permanent qui passe hors phase fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si ce permanent en est la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
- Si votre étape de dégagement est passée pour une raison quelconque au moment où votre prochain tour commence, vos permanents hors phase ne repasseront pas en phase avant la prochaine étape de dégagement que vous aurez réellement, mais vous n'aurez plus la protection contre tout et votre total de points de vie pourra changer à nouveau.
- Toutes les créatures qui passent en phase sous votre contrôle au moment où votre prochaine étape de dégagement commence peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour.
- Si vous acquérez le contrôle d'un permanent d'un autre joueur et qu'il passe hors phase, si la durée de l'effet de modification de contrôle expire avant qu'il ne repasse en phase, ce permanent passe en phase sous le contrôle de cet autre joueur au moment où votre prochaine étape de dégagement commence. Si vous quittez la partie avant votre prochaine étape de dégagement, le permanent passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que votre tour aurait normalement commencé.

---

Puissance de l'ancienne Krosia

{G}

Ephémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

- Si un effet copie la Puissance de l'ancienne Krosia pendant qu'elle est sur la pile, la copie donne seulement +2/+2 à la créature, même si le sort d'origine a été lancé pendant votre phase principale. Ceci est dû au fait que la copie est créée sur la pile et n'est pas lancée du tout.
-

Pyrojumeau

{1} {R}

Rituel

*Obstination* — Ce sort coûte {2} {R} de plus à lancer pour chaque cible après la première.

Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez. Pour chacune d'elles, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ces jetons au début de la prochaine étape de fin.

- Les jetons copient exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature copiée copie autre chose (par exemple, si la créature copiée est un Clone), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que cette créature copiait.
- Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé par le Pyrojumeau copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a mis ce jeton sur le champ de bataille.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Les jetons se voient les uns les autres arriver sur le champ de bataille. Si certains d'entre eux ont une capacité déclenchée qui se déclenche à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, elles se déclencheront mutuellement.
- Si une autre créature devient une copie ou arrive sur le champ de bataille comme une copie de ce jeton, cette créature aura la célérité, mais vous ne l'exilerez pas. Cependant, si le Pyrojumeau crée plusieurs jetons copiant une créature unique à cause d'un effet de remplacement (comme celui créé par la Saison de dédoublement), vous exilerez chacun d'eux.
- Vous choisissez le nombre de cibles de chaque sort avec une capacité d'obstination et quelles sont ces cibles au moment où vous le lancez. Il est légal de lancer un tel sort sans cible, mais c'est rarement une bonne idée. Vous ne pouvez pas choisir la même cible plus d'une fois pour le même sort d'obstination.
- Le coût de mana et la valeur de mana des sorts d'obstination ne changent pas quel que soit le nombre de leurs cibles. Les capacités d'obstination n'affectent que ce que vous payez.
- Si toutes les cibles sont illégales quand le sort essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une de ses cibles est légale quand il essaie de se résoudre, le sort se résout et n'affecte que ces cibles légales. Il n'aura aucun effet sur les cibles illégales.
- Si un tel sort est copié et que l'effet qui copie le sort permet à un joueur de choisir de nouvelles cibles pour la copie, le nombre de cibles ne peut pas être changé. Le joueur peut changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, le joueur ne peut pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si un sort ou une capacité vous permet de lancer un sort d'obstination sans payer son coût de mana, vous devez payer les coûts supplémentaires pour toutes les cibles après la première.



---

Pyromancien aguerra

{1} {R} {R}

Créature : humain et shaman

2/2

Quand le Pyromancien aguerra arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de deux cartes, puis piochez deux cartes. Pour chaque carte non-terrain défaussée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

{3} {R} {R}, exiliez le Pyromancien aguerra depuis votre cimetière : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental.

- Si vous avez moins de deux cartes en main au moment où la première capacité du Pyromancien aguerra se résout, vous vous défaussez de votre main, puis vous piochez deux cartes et ce quel que soit le nombre de cartes dont vous vous êtes défaussé.

---

Pyromancienne de la Flotte de la tempête

{4} {R}

Créature : humain et pirate et sorcier

3/2

*Saccage* — Quand la Pyromancienne de la Flotte de la tempête arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, la Pyromancienne de la Flotte de la tempête inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- Les capacités de saccage s'intéressent uniquement au fait que vous ayez attaqué ou non avec une créature. Peu importe le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué, ou quel adversaire ou planeswalker contrôlé par un adversaire ces créatures ont attaqué.
- Les capacités de saccage évaluent l'intégralité du tour pour vérifier si vous avez attaqué avec une créature. Cette créature ne doit pas obligatoirement encore être sur le champ de bataille. De même, le joueur ou le planeswalker qu'elle a attaqué ne doit pas obligatoirement encore être dans la partie ou sur le champ de bataille, respectivement.

---

Rampeur des tombes

{B}

Créature : zombie

2/1

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.

Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis votre cimetière tant que vous contrôlez un zombie.

- La capacité du Rampeur des tombes ne change pas quand vous pouvez le lancer.
  - Une fois que vous avez lancé le Rampeur des tombes et qu'il est sur la pile, peu importe que vous perdiez le contrôle de l'autre zombie.
-

Rancœur

{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.

Quand la Rancœur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Rancœur dans la main de son propriétaire.

- Si la créature que cette aura devait enchanter est une cible illégale au moment où la Rancœur essaie de se résoudre, le sort d'aura ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille et par conséquent, il n'est pas mis dans un cimetière depuis le champ de bataille et sa capacité ne se déclenche pas.

---

Renforts héroïques

{2} {R} {W}

Rituel

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité.

- La deuxième partie de l'effet des Renforts héroïques n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où il est appliqué, y compris les jetons créés par la première partie de son effet. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ne gagnent pas +1/+1 et n'acquièrent pas la célérité.

---

Réplique de Dack

{2} {U} {R}

Créature : changeforme

0/0

Vous pouvez faire que la Réplique de Dack arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'elle a la célérité et le détronement. *(À chaque fois qu'elle attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)*

- La célérité et le détronement font partie des valeurs copiables de la Réplique de Dack. Si une autre créature arrive sur le champ de bataille comme une copie ou devient une copie de la Réplique de Dack, elle copie ce que la Réplique de Dack copie et elle a la célérité et le détronement.
- La capacité de la Réplique de Dack ne cible pas la créature.
- La Réplique de Dack copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous), excepté qu'elle a la célérité et le détronement. Elle ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou déengagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature choisie copie quelque chose d'autre (par exemple, si la créature choisie est une autre Réplique de Dack), la Réplique de Dack arrive sur le champ de bataille en tant que ce que la créature choisie copie. Elle a la célérité et le détronement.

- Si la créature choisie est un jeton, la Réplique de Dack copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. La Réplique de Dack n'est pas un jeton, même quand elle en copie un.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand la Réplique de Dack arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
- Si la Réplique de Dack arrive d'une manière quelconque sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, la Réplique de Dack ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.
- Vous pouvez choisir de ne rien copier. Dans ce cas, la Réplique de Dack arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 Changeforme, et mourra probablement presque immédiatement, quand les actions basées sur l'état sont effectuées.
- Le détronement ne se déclenche pas si la créature attaque un planeswalker, même si son contrôleur a le plus de points de vie.
- Une fois que le détronement se déclenche, peu importe ce qui arrive aux totaux de points de vie des joueurs avant que la capacité ne se résolve. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature même si le joueur défenseur n'a pas le plus de points de vie au moment où la capacité se résout.
- Le marqueur +1/+1 est mis sur la créature avant la déclaration des bloqueurs.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, le détronement se déclenche si la créature attaque un des joueurs de l'équipe qui a le plus de points de vie ou qui partage le plus grand nombre de points de vie.

#### Représentation de la destinée

{R/W}

Créature : sangami

1/1

{R/W} : La Représentation de la destinée devient un sangami et esprit avec une force et une endurance de base de 2/2.

{R/W} {R/W} {R/W} : Si la Représentation de la destinée est un esprit, elle devient un sangami et esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 4/4.

{R/W} {R/W} {R/W} {R/W} {R/W} {R/W} : Si la Représentation de la destinée est un guerrier, elle devient un sangami et esprit et guerrier et avatar avec une force et une endurance de base de 8/8, le vol et l'initiative.

- Aucune de ces capacités n'a de durée. Si l'une d'elles se résout, elle fait effet jusqu'à ce que la partie se termine, que la Représentation de la destinée quitte le champ de bataille, ou qu'un effet change ses caractéristiques, selon ce qui arrive en premier.
- Les capacités de la Représentation de la destinée remplacent sa force, son endurance et ses types de créature. Généralement, ces capacités sont activées dans l'ordre dans lequel elles apparaissent sur la carte. Cependant, si la Représentation de la destinée est une créature 8/8 Sangami et Esprit et Guerrier et Avatar avec le vol et l'initiative, et que vous activez sa première capacité, elle devient une créature 2/2 Sangami et Esprit qui a toujours le vol et l'initiative.

- Vous pouvez activer la deuxième et la troisième capacité de la Représentation de la destinée quels que soient ses types de créature. Chacune de ces capacités vérifie les types de créature de la Représentation de la destinée quand cette capacité se résout. Si la Représentation de la destinée n'a pas les types de créature appropriés à ce moment, la capacité n'a aucun effet.
- La deuxième capacité de la Représentation de la destinée vérifie si elle est un esprit, et sa troisième capacité vérifie si elle est un guerrier. Peu importe la manière dont elle a acquis le type de créature approprié.
- L'effet d'une de ces capacités remplace d'autres effets qui ont précédemment établi la force et/ou l'endurance de la créature. Il ne remplace pas les effets qui modifient la force ou l'endurance (qu'ils proviennent d'une capacité statique, de marqueurs ou d'un sort ou d'une capacité résolue), et il ne remplace pas non plus des effets qui établissent la force et l'endurance qui font leur apparition après que la capacité s'est résolue. Les effets qui échangent la force et l'endurance de la créature sont toujours appliqués après les autres effets modificateurs de force ou d'endurance, y compris celui-ci, quel que soit l'ordre dans lequel ils sont créés.

#### Résolution hors réalité

{4} {W}

Rituel

Choisissez l'un ou les deux —

- Exilez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
  - Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.
- Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
  - Si un jeton que vous contrôlez est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

#### Rhinocéros au dos noueux

{2} {G} {G}

Créature : rhinocéros

4/4

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le

Rhinocéros au dos noueux, piochez une carte.

- La dernière capacité du Rhinocéros au dos noueux se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- La dernière capacité du Rhinocéros au dos noueux se déclenche quand vous lancez un sort qui a plusieurs cibles tant qu'au moins une de ces cibles est le Rhinocéros au dos noueux. Elle ne se déclenche pas plusieurs fois si vous lancez un sort qui cible plusieurs fois le Rhinocéros au dos noueux.

Richesse abominable

{X}{B}{G}{U}

Rituel

Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana.

- Vous lancez les sorts chacun à leur tour au moment où la Richesse abominable se résout, en choisissant les modes, les cibles, et ainsi de suite. Le dernier sort que vous lancez est le premier à se résoudre. Ignorez les restrictions de temps basées sur les types des cartes. D'autres restrictions de temps, comme « Ne lancez cette carte que pendant le combat », doivent être suivies.
- Comme vous lancez déjà les cartes en utilisant un coût alternatif (en les lançant sans payer leur coût de mana), vous ne pouvez pas payer un autre coût alternatif pour les cartes, y compris les lancer face cachée à l'aide de la capacité de mue. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si les cartes ont des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si une carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez.
- Les cartes que vous ne lancez pas de cette manière restent en exil.

---

Rishkar, renégat de Peema

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

2/2

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a « {T} : Ajoutez {G}. »

- Rishkar peut être une cible de sa propre capacité déclenchée.
- Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois pour mettre deux marqueurs +1/+1 sur elle.
- Chaque créature que vous contrôlez a la capacité de mana de Rishkar tant que cette créature a n'importe quel sorte de marqueur sur elle. L'effet n'est pas limité aux créatures avec des marqueurs +1/+1.

---

Roon du Royaume caché

{2}{G}{W}{U}

Créature légendaire : rhinocéros et soldat

4/4

Vigilance, piétinement

{2}, {T} : Exilez une autre créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Si la capacité du Roon du Royaume caché cible un commandant, le propriétaire de cette carte peut choisir de la faire aller dans la zone de commandement après qu'elle est exilée. S'il fait ainsi, elle ne revient pas sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.
-

Sabre civique  
{1}  
Artefact : équipement  
La créature équipée gagne +1/+0 pour chacune de ses couleurs.  
Équipement {1}

- Le bonus du Sabre civique peut aller de +0/+0 (pour une créature incolore) à +5/+0 (pour une créature qui a les cinq couleurs).
  - Si la créature équipée devient d'un nombre de couleurs différent, le bonus est modifié en fonction.
- 

Scintillement momentané  
{1}{W}  
Éphémère  
Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.  
Flashback {3}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- 

Scion des ténèbres  
{5}{B}{B}{B}  
Créature : avatar  
6/6  
Piétinement  
À chaque fois que le Scion des ténèbres inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière de ce joueur.  
Recyclage {3} (*{3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

- Si le Scion des ténèbres inflige simultanément des blessures de combat à un joueur et des blessures mortelles à une créature bloqueuse, cette créature bloqueuse est dans le cimetière de son propriétaire au moment où vous sélectionnez la cible de la capacité déclenchée.
  - Le recyclage est une capacité activée. Les effets qui interagissent avec les capacités activées (comme l'Asphyxie ou les Anneaux des Clairâtres) interagissent avec le recyclage. Les effets qui interagissent avec les sorts (comme le Contresort ou les Moqueries des fées) ne le font pas.
-

Sedris, le Roi traître  
{3} {U} {B} {R}  
Créature légendaire : zombie et guerrier  
5/5

Chaque carte de créature dans votre cimetière a  
exhumation {2} {B}. ({2} {B} : *Renvoyez la carte sur le  
champ de bataille. La créature acquiert la célérité.  
Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si  
elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que  
lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Malgré ce que peut laisser croire le texte de rappel, les capacités d'exhumation que donne Sedris sont des capacités activées pour chaque carte de créature individuelle dans votre cimetière. Ce ne sont pas les capacités activées de Sedris.
- Sedris peut faire qu'une carte de créature de votre cimetière ait plusieurs capacités d'exhumation. (Par exemple, un Sutureur de destin de votre cimetière aura exhumation {U} et exhumation {2} {B}.) Vous pouvez activer n'importe laquelle de ces capacités.
- Voir aussi « Retour de capacité mot-clé : Exhumation » dans la section NOTES GÉNÉRALES.

---

Seigneur de l'extinction  
{3} {B} {G}  
Créature : élémental  
\*/\*

La force et l'endurance du Seigneur de l'extinction sont  
chacune égales au nombre de cartes dans tous les  
cimetières.

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Seigneur de l'extinction fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Si le Seigneur de l'extinction est dans votre cimetière, il se compte lui-même.
- Si un sort d'éphémère ou de rituel inflige des blessures au Seigneur de l'extinction ou réduit son endurance, ce sort est mis dans le cimetière de son propriétaire avant que les actions basées sur l'état ne soient effectuées. Cette carte augmente l'endurance du Seigneur de l'extinction avant que le jeu ne vérifie de voir s'il meurt.

---

Shamane forgerève  
{5} {R}  
Créature-enchantement : minotaure et shaman  
5/4

Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer  
{2} {R} et sacrifier un permanent non-terrain. Si vous  
faites ainsi, révélez les cartes du dessus de votre  
bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de  
permanent non-terrain. Mettez cette carte sur le champ  
de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque  
dans un ordre aléatoire.

- La Shamane forgerève peut être sacrifiée pour payer le coût de sa propre capacité déclenchée.

- Pendant la résolution de la capacité de la Shamane forgerève, vous ne pouvez pas payer {2} {R} plus d'une fois ou sacrifier plusieurs permanents.
- Vous ne pouvez pas payer {2} {R} sans sacrifier de permanent non-terrain, ou inversement. Le coût doit être payé complètement ou pas du tout.
- S'il ne reste pas de carte non-terrain dans votre bibliothèque, vous mettez simplement votre bibliothèque dans un ordre aléatoire et vous continuez de jouer.

Shamane scintispore

{B} {G}

Créature : elfe et shaman

3/1

Quand la Shamane scintispore arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes. Vous pouvez mettre une carte de terrain depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

- La carte de terrain que vous mettez au-dessus de votre bibliothèque peut être celle que vous venez de mettre dans votre cimetière.

Sidisi, tyran de la Couvée

{1} {B} {G} {U}

Créature légendaire : naga et shaman

3/3

À chaque fois que Sidisi, tyran de la Couvée arrive sur le champ de bataille ou attaque, meulez trois cartes.

À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

- La dernière capacité de Sidisi se déclenche à chaque fois que des cartes de créature sont mises dans votre cimetière d'où qu'elles viennent dans votre bibliothèque, pas seulement depuis le dessus.
- Toute instruction, y compris la première capacité de Sidisi, qui vous dit de mettre plusieurs cartes d'une bibliothèque dans un cimetière déplace toutes les cartes en même temps. Par exemple, si Sidisi arrive sur le champ de bataille et que vous mettez trois cartes de créature dans votre cimetière, la dernière capacité de Sidisi se déclenche une fois et vous mettez un jeton Zombie sur le champ de bataille.

Silumgar, seigneur-dragon

{4} {U} {B}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

3/5

Vol, contact mortel

Quand Silumgar, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une cible, créature ou planeswalker, tant que vous contrôlez Silumgar, seigneur-dragon.

- Si Silumgar, seigneur-dragon quitte le champ de bataille, vous ne le contrôlez plus, et par conséquent son effet de changement de contrôle se termine.



- Si Silumgar, seigneur-dragon cesse d'être sous votre contrôle avant que sa capacité ne se résolve, vous n'acquerrez pas le contrôle de la créature ou du planeswalker.
- Si un autre joueur acquiert le contrôle de Silumgar, seigneur-dragon, son effet de changement de contrôle se termine. Reprendre le contrôle de Silumgar, seigneur-dragon ne vous fait pas reprendre le contrôle de la créature ou du planeswalker.

Sirlidiane

{4} {W}

Créature : élémental

4/3

Vol

Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature de force inférieure ou égale à 2 ciblées depuis votre cimetière.

Évocation {5} {W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.*)

- La capacité de la Sirlidiane peut cibler zéro, une ou deux cartes de créature dans votre cimetière. Chaque cible doit avoir une force inférieure ou égale à 2.

Sphinx consacré

{4} {U} {U}

Créature : sphinx

4/6

Vol

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez piocher deux cartes.

- Vous avez le choix entre piocher deux cartes ou n'en piocher aucune. Vous ne pouvez pas choisir de ne piocher qu'une seule carte.
- La capacité se déclenche une fois pour chaque carte qu'un adversaire pioche. Vous choisissez si vous piochez deux cartes au moment où chacune de ces capacités se résout.
- Si chaque joueur contrôle un Sphinx consacré, leurs capacités se déclencheront les unes les autres jusqu'à ce qu'un joueur choisisse de ne pas piocher de carte.

Symbiote psychique

{4} {U} {B}

Créature : cauchemar et horreur

3/3

Vol

Quand le Symbiote psychique arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défasse d'une carte et vous piochez une carte.

- La dernière capacité du Symbiote psychique peut cibler un adversaire sans carte en main. Vous piochez une carte même si aucun adversaire ne se défasse d'une carte.

---

Talrand, invocateur céleste

{2} {U} {U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles de ce sort ont été choisies. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

---

Tariel, héliaste d'âmes

{4} {R} {W} {B}

Créature légendaire : ange

4/7

Vol, vigilance

{T} : Choisissez une carte de créature au hasard dans le cimetière d'un adversaire ciblé. Mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- La seule cible de la capacité activée est l'adversaire. La carte de créature est choisie au hasard parmi les cartes de créature du cimetière de cet adversaire au moment où la capacité se résout. Les joueurs peuvent répondre à la capacité en connaissant l'adversaire ciblé, mais ils ne sauront pas quelle carte de créature est sur le point d'arriver sur le champ de bataille.

---

Témoin éternel

{1} {G} {G}

Créature : humain et shaman

2/1

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Si un sort qui se résout met le Témoin éternel sur le champ de bataille, la capacité du Témoin éternel peut cibler cette carte si elle est mise dans votre cimetière au moment où elle se résout.

---

Tempête de mille ans

{4} {U} {R}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le pour chaque autre sort d'éphémère et de rituel que vous avez lancé avant lui ce tour-ci.

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

- Les sorts que vous avez lancés qui ont été contrecarrés ont quand même été lancés, par conséquent ils ajouteront des copies quand la capacité de la Tempête de mille ans se résoudra pour les sorts lancés plus tard dans le tour.
- La capacité de la Tempête de mille ans peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- Des copies sont créées même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité de la Tempête de mille ans a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. Les copies se résolvent avant le sort d'origine.
- Les copies ont les mêmes cibles que le sort qu'elles copient à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), les copies auront le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, les copies ont la même valeur pour X.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour les copies. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Les copies créées par la capacité de la Tempête de mille ans sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme celle de la Tempête de mille ans elle-même) ne se déclenchent pas.

Teneb, le moissonneur

{3} {W} {B} {G}

Créature légendaire : dragon

6/6

Vol

À chaque fois que Teneb, le moissonneur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2} {B}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

- Vous choisissez la cible quand la capacité est mise sur la pile, et vous choisissez de payer ou non quand elle se résout.

Thraximundar  
{4} {U} {B} {R}  
Créature légendaire : zombie et assassin

6/6

Célérité

À chaque fois que Thraximundar attaque, le joueur défenseur sacrifie une créature.

À chaque fois qu'un joueur sacrifie une créature, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur Thraximundar.

- La deuxième capacité de Thraximundar se résout pendant l'étape de déclaration des attaquants. Le joueur défenseur sacrifie une créature avant qu'elle ait une chance de bloquer.
- La dernière capacité de Thraximundar se déclenche à chaque fois qu'un joueur (vous y compris) sacrifie une créature pour une raison quelconque. Elle ne se déclenche pas uniquement quand une créature est sacrifiée à cause de sa deuxième capacité. Remarquez que Thraximundar lui-même ne vous permet pas de sacrifier des créatures.

---

Toile d'arachnus  
{2} {G}  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Au début de l'étape de fin, si la force de la créature enchantée est supérieure ou égale à 4, détruisez la Toile d'arachnus.

- La capacité déclenchée de la Toile d'arachnus vérifie au début de chaque étape de fin, pas seulement la vôtre.
  - Si la force de la créature enchantée n'est pas supérieure ou égale à 4 quand l'étape de fin commence, la dernière capacité ne se déclenche pas du tout.
  - Si la dernière capacité de la Toile d'arachnus se déclenche, mais que la force de la créature enchantée est réduite à 3 ou moins avant que la capacité ne se résolve, la capacité n'aura aucun effet. La Toile d'arachnus ne sera pas détruite.
  - Si la Toile d'arachnus arrive sur le champ de bataille attachée à une créature attaquante ou bloqueuse (par exemple, à cause de la capacité de la Fileuse arachnus), cette créature continuera d'attaquer ou de bloquer.
  - Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées.
-

### Toucher de l'Éthermage

{2} {W} {U}

Éphémère

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Elle acquiert « Au début de votre étape de fin, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. » Mettez ensuite le reste des cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

- Si vous ne révélez pas de carte de créature, ou si vous choisissez de ne pas mettre une carte de créature révélée sur le champ de bataille, toutes les cartes révélées vont au-dessous de votre bibliothèque.
- Si la créature que vous avez mise sur le champ de bataille quitte le champ de bataille avant votre prochaine étape de fin, elle ne revient pas dans votre main au début de votre étape de fin.
- Si vous mettez une créature sur le champ de bataille de cette manière pendant votre étape de fin, elle ne sera pas renvoyée dans votre main avant votre prochaine étape de fin.
- La capacité déclenchée que la créature acquiert n'est pas copiée si un effet crée un jeton qui est une copie de cette créature ou fait qu'un autre objet devienne une copie de cette créature.

---

### Traquenard

{2} {G}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Si la créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille avant que le Traquenard ne se résolve, le Traquenard n'a aucun effet et aucune blessure n'est infligée. Si la créature qu'un adversaire contrôle quitte le champ de bataille à la place, la créature que vous contrôlez gagne +1/+0 même si elle n'inflige aucune blessure.

---

### Trophée de l'assassin

{B} {G}

Éphémère

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où le Trophée de l'assassin essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne cherche dans sa bibliothèque.
- Si le permanent ciblé est une cible légale mais qu'il n'est pas détruit, probablement parce qu'il a l'indestructible, son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque.
- Si le contrôleur du permanent ne cherche pas dans sa bibliothèque, il ne mélange pas sa bibliothèque.

---

Tyrannie phyrexiane

{U} {B} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, ce joueur perd 2 points de vie à moins qu'il ne paie {2}.

- Si un joueur a l'instruction de piocher plusieurs cartes, ce joueur les pioche toutes avant de décider combien de fois payer la capacité déclenchée de la Tyrannie phyrexiane.

---

Ulamog, l'Épicycle Infini

{11}

Créature légendaire : eldrazi

10/10

Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible

Annihilateur 4 (*À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.*)

Quand Ulamog, l'Épicycle Infini est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

- La capacité d'Ulamog se déclenche au moment où vous le lancez, et cette capacité se résout avant le sort lui-même. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
  - Les capacités d'annihilateur se déclenchent et se résolvent pendant l'étape de déclaration des attaquants. Le joueur défenseur choisit et sacrifie le nombre de permanents requis avant de déclarer les bloqueurs. Toute créature sacrifiée de cette manière ne pourra pas bloquer.
  - Si une créature avec l'annihilateur attaque un planeswalker, et que le joueur défenseur choisit de sacrifier ce planeswalker, la créature attaquante continue d'attaquer. Elle peut être bloquée. Si elle n'est pas bloquée, elle n'infligera des blessures de combat à rien.
  - Les blessures mortelles et les effets qui disent « détruisez » ne mettent pas une créature avec l'indestructible au cimetière. Cependant, une créature avec l'indestructible peut être mise au cimetière pour plusieurs raisons. Les plus fréquentes sont si elle est sacrifiée, si elle est légendaire et qu'une autre créature légendaire avec le même nom est contrôlée par le même joueur, ou si son endurance est inférieure ou égale à 0.
-

Ulasht, la Semence de Haine  
{2} {R} {G}  
Créature légendaire : monstrosité et hydre  
0/0

Ulasht, la Semence de Haine arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature rouge que vous contrôlez et un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature verte que vous contrôlez.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 d'Ulasht : Choisissez l'un —

- Ulasht inflige 1 blessure à une créature ciblée.
- Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

- Les créatures qui sont à la fois rouges et vertes fournissent deux marqueurs +1/+1.
- 

Vagabond des pensées  
{4} {U}  
Créature : élémental  
2/2  
Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2} {U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.*)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
  - Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la capacité déclenchée du Vagabond des pensées se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier le Vagabond des pensées.
- 

Valeur chevaleresque  
{4} {W}  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.  
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

- Vous avez besoin d'une créature à cibler par la Valeur chevaleresque au moment où vous la lancez. Il n'existe aucun moyen de la faire arriver sur le champ de bataille attachée au jeton Chevalier qu'elle crée.
- Si la créature que cette aura devait enchanter est une cible illégale au moment où la Valeur chevaleresque essaie de se résoudre, le sort d'aura ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille, et par conséquent sa capacité ne se déclenche pas.

---

Varina, reine liche

{1} {W} {U} {B}

Créature légendaire : zombie et sorcier

4/4

À chaque fois que vous attaquez avec au moins un zombie, piochez autant de cartes, puis défaussez-vous d'autant de cartes. Vous gagnez autant de points de vie. {2}, exilez deux cartes depuis votre cimetière : Créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

- La première capacité de Varina compte le nombre de zombies avec lesquels vous avez attaqué, même si certains de ces zombies quittent le combat avant la résolution de la capacité déclenchée.
- Le nombre de cartes dont vous vous défaussez et la quantité de points de vie que vous gagnez sont tous les deux égaux au nombre de zombies avec lesquels vous attaquez, même si vous piochez un nombre de cartes différent d'une manière quelconque.

---

Venser, forger savant

{2} {U} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/2

Flash

Quand Venser, forger savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

- Si la capacité déclenchée de Venser cible un sort lancé avec le flashback, ce sort sera exilé à la place d'être renvoyé dans la main de son propriétaire.
- Si un sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile et donc ne se résout pas. Le sort n'est pas contrecarré, il cesse simplement d'exister. Cela fonctionne même contre un sort qui ne peut pas être contrecarré.
- Si une copie d'un sort est renvoyée dans la main de son propriétaire, elle y est déplacée puis cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état. Elle ne peut pas être relancée.

---

Vigueur surnaturelle

{B}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée, sous le contrôle de son propriétaire. »

- L'effet de la Vigueur surnaturelle ne fonctionne qu'une seule fois. Si la créature ciblée meurt et qu'elle est ensuite renvoyée sur le champ de bataille, elle est considérée comme une nouvelle créature. Si cette nouvelle créature meurt, elle ne revient pas une deuxième fois.
-



Visite divine

{3} {W} {W}

Enchantement

Si au moins un jeton de créature devait être créé sous votre contrôle, autant de jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance sont créés à la place.

- Les caractéristiques du jeton sont entièrement remplacées par un jeton de créature blanche Ange 4/4 avec le vol et la vigilance. Elle n'a pas les capacités avec lesquelles le jeton aurait été créé. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant le jeton (comme engagé, attaquant, « Ce jeton acquiert la célérité » ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique quand même.
- Si vous créez un jeton non-créature qui sera une créature au moment où il arrive sur le champ de bataille, par exemple à cause d'un effet comme celui de la Marche des machines, l'effet de la Visite divine ne s'applique pas à la création de ce jeton. (Ceci est dû au fait que l'effet de la Visite divine modifie la manière dont les jetons sont créés, et que l'effet de la Marche des machines ne s'applique pas avant de prendre en considération la manière dont les jetons arrivent sur le champ de bataille.)
- Si un effet modifie le joueur qui contrôle la création d'un jeton, cet effet s'applique avant l'effet de la Visite divine. Si un effet modifie le joueur sous le contrôle duquel un jeton devrait arriver sur le champ de bataille, cet effet s'applique après que l'effet de la Visite divine peut être appliqué.

---

Voloscille

{1} {W} {W}

Créature : élémental

3/1

Vol

Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- La carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille au début de l'étape de fin même si le Voloscille n'est plus sur le champ de bataille.
- Si le permanent renvoyé sur le champ de bataille a des capacités qui se déclenchent au début de l'étape de fin, ces capacités ne se déclenchent pas ce tour-là.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

---

Voûte des dragons

{5}

Artefact

{2}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature multicolore de votre main.

- Une carte multicolore a plus d'une couleur de mana dans son coût de mana.

- Mettre la carte sur le champ de bataille est optionnel. Quand la capacité se résout, vous pouvez choisir de ne pas le faire.

---

Wasitora, reine des nekoru  
{2} {B} {R} {G}  
Créature légendaire : chat et dragon  
5/4

Vol, piétinement

À chaque fois que Wasitora, reine des nekoru inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie une créature. Si le joueur ne peut pas, créez un jeton de créature 3/3 noire, rouge et verte Chat et Dragon avec le vol.

- Si une créature subit des blessures de combat mortelles en même temps que Wasitora inflige des blessures de combat au contrôleur de cette créature, cette créature est détruite avant que ce joueur ne choisisse une créature à sacrifier.

---

Wrenn et Six  
{R} {G}  
Planeswalker légendaire : Wrenn  
3

+1: Renvoyez jusqu'à une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

-1: Wrenn et Six infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

-7: Vous gagnez un emblème avec « Les cartes d'éphémère et de rituel de votre cimetière ont le pistage. »

- « Pistage » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en tant que coût supplémentaire pour la lancer. »
- Quand un sort que vous lancez grâce au pistage se résout ou qu'il est contrecarré, il est remis dans votre cimetière. Vous pouvez utiliser la capacité de pistage pour le relancer.

---

Yahenni, partisan immortel  
{2} {B}  
Créature légendaire : éthérien et vampire  
2/2

Célérité

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Yahenni, partisan immortel.

Sacrifiez une autre créature : Yahenni acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Si Yahenni et une créature qu'un adversaire contrôle meurent simultanément (par exemple parce qu'ils se sont battus ou qu'ils étaient en combat l'un avec l'autre), Yahenni n'est pas sur le champ de bataille au

moment où sa capacité déclenchée se résout. Il ne peut pas être sauvé par le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur lui.

---

#### Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

- Si le Zénith de Vertsoleil est contrecarré, aucun de ses effets n'a lieu. Notamment, il est mis dans le cimetière de son propriétaire au lieu d'être mélangé dans la bibliothèque de son propriétaire.
  - Dans la plupart des cas, si vous possédez le Zénith de Vertsoleil et que vous le lancez, vous mélangez votre bibliothèque deux fois. En pratique, mélanger une seule fois suffit, mais les effets qui s'intéressent au fait que vous mélangiez votre bibliothèque (par exemple, la Sonde psychogénique) verront que vous l'avez mélangée deux fois.
  - Si vous possédez le Zénith de Vertsoleil, mais qu'un adversaire le lance (par exemple, à cause de l'effet du Sauvoir de Connaissance), cet adversaire cherche dans sa bibliothèque une carte de créature appropriée, puis mélange cette bibliothèque. Cet adversaire mélange ensuite le Zénith de Vertsoleil dans votre bibliothèque. Vous ne mélangez pas de bibliothèque dans ce cas.
- 

#### Zur l'enchanteur

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/4

Vol

À chaque fois que Zur l'enchanteur attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

- Si vous mettez une aura sur le champ de bataille sans la lancer, vous choisissez ce qu'elle enchante au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanteur de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans votre bibliothèque.
-